KID ICARUS REGRESA EN 3D

CONOCE LAS NOVEDADES DEL N3DS PARA ÉSTE Y MUCHOS JUEGOS MÁS

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Mario Sports Mix
Wii

Golden Sun:
Dark Dawn
NDS

UNA MIRADA AL FUTURO

E3 2010

Descubre el nuevo Nintendo 3DS y los próximos lanzamientos para Wii y NDS

• Bolivia Bs 8.00
• Chile $1,800.00
• Perú Ns 9.50

0 37634 13138 1 07

Año 19 No. 7

CLUB NINTENDO
罪と罰
SIN & PUNISHMENT
STAR SUCCESSOR
© 2010 Nintendo

SUMARIO

6 Dr. Mario
10 CN Profile
12 Extra
14 Lognin
18 Previo
22 Canales Nintendo
24 Gamevistazo
28 Top 10
30 Las mejores descargas en Nintendo
34 Presentación **Super Mario Galaxy 2**
50 Nuestra Portada:
Nintendo en el E3 2010

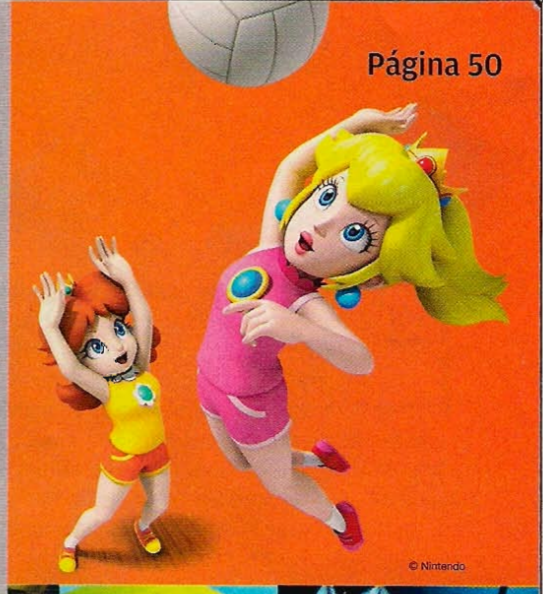
Revisamos
36 **Shrek Forever After**
38 **FlingSmash**
48 **Tournament of Legends**
56 **Rock Band Green Day**

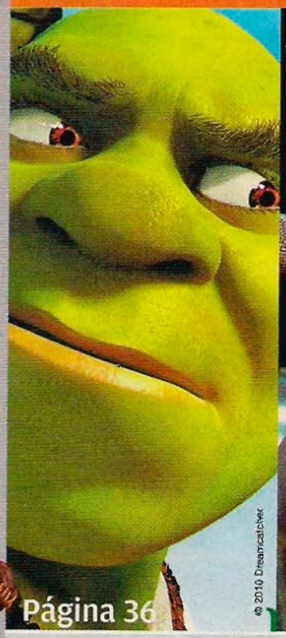
62 Tips **Rage of the Gladiator**
70 Un Vistazo a Japón
74 ¿Qué hay dentro de...?
76 Los Retos
78 Arcadias
80 El Arte de **Super Mario Galaxy 2**
84 Sección Especial:
Las armas en los videojuegos
87 S.O.S.
92 Club Nintendo
96 Última Página

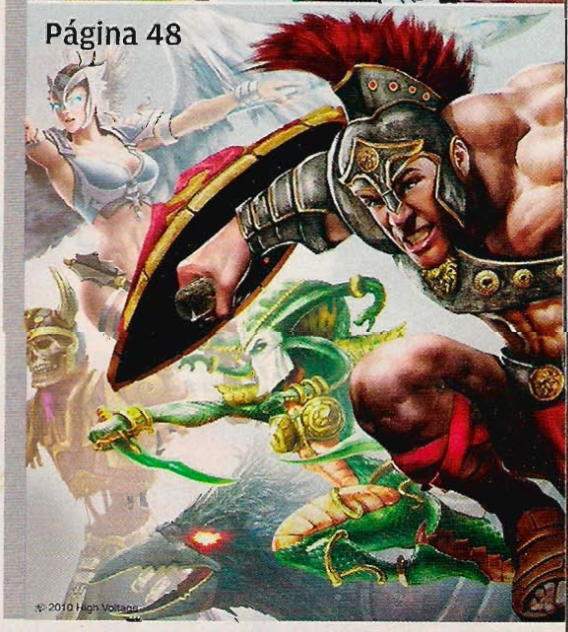
40 Calendario
No te pierdas los eventos más importantes que restan del año, síguela con tu calendario.

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5265 0990
Sin costo desde el Interior de la república:
01 800 849 9970
Suscríbete on-line
www.tususcripcion.com

Página 62







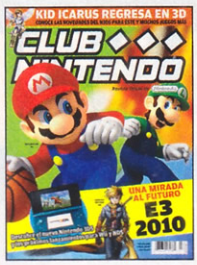
EDITORIAL

Año XIX No. 6
Junio 2010

En la edición de julio comenzamos con las sorpresas de la Electronic Entertainment Expo pues te traeremos un análisis completo sobre la conferencia de Nintendo, con todas las impresiones del equipo de Club Nintendo sobre lo que más causó ruido en los primeros días del *show*. Cambiando a otro evento, te traemos los pormenores de lo ocurrido el pasado mes de mayo en el Papalote Museo del Niño, lugar donde se presentó por parte de Nintendo of America, el lanzamiento oficial de **Super Mario Galaxy 2**, en donde no sólo vimos a las botargas de **Mario** y **Luigi** (directamente de Japón), sino que todos los presentes tuvieron la oportunidad de jugar -antes que nadie- la nueva aventura galáctica del plomero bigotón.

En cuanto al contenido de esta edición, te tenemos unos interesantes Tips para **Rage of the Gladiator**, otra de las grandes sorpresas que puedes encontrar en el Canal de Tienda para WiiWare y que te pondrá en la antesala de la arena de combate para enfrentar a todo tipo de personajes y criaturas mitológicas a través de una perspectiva subjetiva, es decir, observando la batalla directamente desde los ojos de tu guerrero. Pero eso no es todo, en las reseñas encontrarás títulos esperados como **Sin and Punishment 2: Star Successor**, **Blue Dragon Awakening Shadow**, **Dragon Ball Origins 2** y muchos más para que se te haga más ligera la espera de los títulos anunciados en el E3.

Por último, recuerda que nos puedes mandar tus comentarios, críticas, quejas, sugerencias o recomendaciones a través de nuestro correo electrónico o utilizando el correo ordinario, así seguiremos en contacto y podremos darle seguimiento a tus intereses, por supuesto, también se aceptan comentarios sobre el pasado E3 2010, ¿qué tal te pareció? Dicho lo anterior, ponte cómodo y prepárate, porque el viaje a través de las páginas de Club Nintendo, ¡está por comenzar!



Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR EJECUTIVO EDITORIAL
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvín Rodríguez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

PRODUCCIÓN
GERENTE AMÉRICA DEL SUR
Maximiliano Vivanco
GERENTE COLOMBIA
María del Pilar Sosa
DIRECTOR
ESTADOS UNIDOS/ PUERTO RICO/ MÉXICO
Miguel Ángel Armendáriz

EDITORIAL
Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL /VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

DIRECTORES GENERALES
AMÉRICA DEL SUR
Luis Castro
ESTADOS UNIDOS Y CARIBE
Sergio Carrera
DIRECTOR DE OPERACIONES MÉXICO
Carlos Garrido
DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIOS
Alonso Weber
GERENTES GENERALES
CENTROAMÉRICA **Francisco Campos**
CHILE **María Eugenia Goíri**
ECUADOR **Hernán Crespo**
VENEZUELA **María Rosa Velandia**

AREA COMERCIAL
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA
Nidia Beltetón
GERENTE DE VENTAS CHILE
Alejandra Labbé
GERENTE DE NUEVOS NEGOCIOS CHILE
Patricia Rosales
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
JEFE DE VENTAS GUAYAQUIL
Gabriela Egas
COORDINACIÓN Y VENTAS QUITO
Fabiola Dávalos
DIRECTOR DE VENTAS ESTADOS UNIDOS E INTERNACIONAL
Madelin Bosakewich
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Paretts
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
DIRECTORA GENERAL/COMERCIAL MÉXICO
Mara Domínguez
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD MÉXICO
Enrique Matarredona Arrechea
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
Carmen Rosa Villanueva
JEFE DE VENTAS VENEZUELA
María Claudia Moreno

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
DIRECTOR INTERNACIONAL
Oziel Fontecha
GERENTE ARGENTINA
Marcela Gutiérrez
GERENTE CHILE
Robinson Castro
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
DIRECTORA MÉXICO
M. Rosario Sánchez Robles
GERENTE PERÚ
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
JEFE DE MARKETING CHILE
Sebastián Goycolea
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING ECUADOR
Alex Herdoiza
GERENTE ESTADOS UNIDOS/PUERTO RICO
Mariana Toledo
DIRECTORA MÉXICO
Bertha Garabana Torres
JEFE DE MARKETING PERÚ
Rocío Figari Labarthe

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
DIRECTOR PUNTO DE VENTA ESTADOS UNIDOS/PUERTO RICO
John Jairo Mejía
COORDINADORA MÉXICO
Sylvia Cañas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERÚ
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badillo
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez
DIRECTORA ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO / MÉXICO
Isabel Gómez Zendejas

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 19 N° 7. Fecha de publicación: Julio 2010. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-712-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07.

Impresa en Chile por: World Color Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

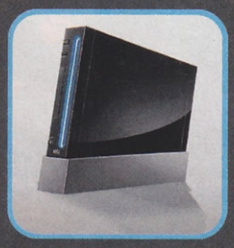
INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.
Impresa en Chile por World Color Chile S.A.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2010.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

¡Ahora Nintendo te trae más!

Prepárate a conocer lo nuevo que Nintendo tiene para ti. Por el mismo precio de antes Wii está disponible en blanco y en el nuevo color negro y además incluye Wii Sports™ y Wii Sports Resort™



Incluye: Wii Sports™, Wii Sports Resort™, un accesorio Wii MotionPlus™, un Wii Remote™ y un Nunchuk™

INCLUYE 17 actividades*

Wii™

Nintendo®

*Entre los dos juegos. Wii es una marca registrada de Nintendo. Las marcas registradas y derechos de los juegos son propiedades de sus respectivos dueños. Las propiedades Nintendo son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo.

LA IMAGEN

Rockea al lado de Green Day

Como un previo a la esperada tercera entrega de **Rock Band**, Electronic Arts y MTV Games nos presentan una edición dedicada a Green Day, una de las bandas californianas más reconocidas a nivel mundial. Aquí encontrarás hasta 47 de los temas más representativos de su discografía como American Idiot, Boulevard of Broken Dreams y Wake Me Up When September Ends.

Green Day: Rock Band página 56

DRxMARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, D.F.
También lo puedes hacer por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

¿Qué tal, **Doctor Mario**? ¿Cómo va todo por allá? ¿Listo para saltar de planeta en planeta de nuevo? ¿Cómo están **Yoshi** y **Luigi**? Ojalá bien. Bueno, te escribo porque quiero hacerte unas preguntas, espero que las recibas.

1.- ¿Cuál es la fecha oficial de salida de **Sonic the Hedgehog 4** y si es cierto que sólo se podrá descargar del WiiWare?, ¿sabes cuántos Wii Points costará?
2.- ¿Tienen noticias del juego de **Fullmetal Alchemist** que salió hace un tiempo en Japón?
3.- Por último, ¿saldrá algún canal que haga que pueda reproducir música y películas DVD en el Wii?

Carlos Laguna Ordóñez
Tonalá, Chiapas

¡Hola, Carlos! Superbién con la nueva aventura galáctica, ¿ya lo jugaste? Ahora encontrarás escenarios más variados que harán de tu travesía, una experiencia inolvidable. Por ahora no hay fecha específica para el lanzamiento de **Sonic the Hedgehog 4**, no obstante, se ha dicho que estará listo para el verano de este mismo año, así que no tendrás que esperar mucho. Sí, llegará en formato de descarga y no en disco tradicional, así que lo podrás adquirir dentro del Canal de Tienda de Nintendo en el listado de juegos de WiiWare.

Si te refieres a la posibilidad de que **Fullmetal Alchemist** para Wii llegue a nuestro continente, lamento decirte que no lo veo tan sencillo, pues Square-Enix (compañía desarrolladora) no ha incluido fechas ni planes para su lanzamiento fuera de Japón. De hecho, los últimos que salieron fueron para el Nintendo DS, uno llamado **Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy** a finales del 2006 y otro más en 2007 de nombre **Fullmetal Alchemist: Trading Card Game**, donde hasta cuatro jugadores podrían competir de forma local o en línea. Siento que sería un éxito si se continuara con las adaptaciones para nuestro continente, pues hay muchísimos fans de **Edward Elric** y **Alphonse** quienes seguramente no dudarían en adquirir los videojuegos de la serie.

Al principio se había rumorado que "podría" ocurrir e incluso se hablaba de un Wii que tuviera la función de reproducir películas DVD, pero la postura de Nintendo siempre fue de mantener al Wii como una consola pura de videojuegos. Es decir, no contemplaban la lectura o ejecución de múltiples formatos. En el GameCube sí ocurrió, con una edición especial de Panasonic llamada simplemente "Panasonic Q" o PanaQ, pero no se comercializó tanto por su costo elevado.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Es la primera vez que escribo, así que espero que me respondan. Aquí van las preguntas:

1.- ¿Va a salir el **Rock Band 3**? De ser así, ¿cuándo saldrá? ¿Cuáles serán los principales cambios?
2.- ¿Cuales serán los cambios que habrá en el **Guitar Hero 6**?, ¿es cierto que ya no se van a poder usar rockeros famosos?
3.- ¿Es verdad que saldrá un **Guitar Hero** de Red Hot Chilli Peppers y un **Rock Band** de Green Day?
4.- ¿Cuáles son los juegos de **Final Fantasy** para el Wii?
5.- ¿Es cierto que va a salir el **Mario Kart 2** para Wii?
6.- ¿Va a existir un **Mario Party 9** para Wii? De ser así, ¿para cuándo estaría listo?

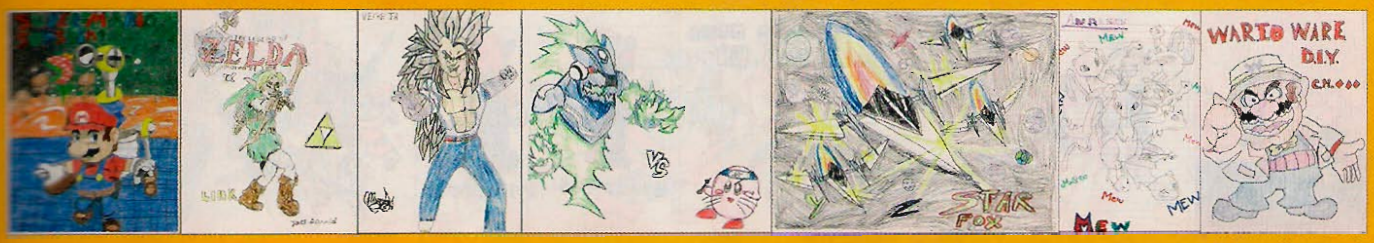
Juan Ignacio Silva
Chile

¡Qué tal, Juan! Te comento que la tercera entrega de **Rock Band** ya está anunciada oficialmente, pero no se ha dicho gran cosa al respecto. Harmonix, a través de su perfil de Facebook, indicó que el lanzamiento mundial para **Rock Band 3** estaría planeado para finales de este año, siendo publicado por MTV Games y distribuido por Electronic Arts. También se habla sobre que será innovador y revolucionario el concepto de juegos musicales, pero no sabemos si se refiere al *gameplay* o a los instrumentos que puedan modificar o anexar. Así que permanece pendiente de las próximas noticias en Club Nintendo para que te enteres de la lista de canciones y novedades para esta nueva entrega de **Rock Band**.

Otra de las grandes noticias en el género musical la dio Activision con el comentario sobre **Guitar Hero 6 (Warriors of Rock)**, que ya se venía venir desde hace tiempo, así, luego de que apareciera **Guitar Hero Van Halen**, ya tendremos otra propuesta que, ahora sí, irá dentro de la línea principal y de la cual se ha dicho que volverá a las raíces rockeras que tanto nos gustaron desde el **Guitar Hero III: Legends of Rock**. Ahora bien, ¿cuándo estará disponible o qué innovaciones tendrá? Eso sí aún se mantiene en la incógnita, pero es probable que sea para las mismas fechas que **Rock Band**. Con respecto a los rockeros famosos, en mi opinión muy personal, siento que seguirán ocupando ese recurso todo el tiempo, pues se trata de

Fullmetal Alchemist es, según los japoneses, la mejor serie animada que existe en la actualidad y, de hecho, en América también ha contado con gran presencia a través de canales de televisión de paga. De igual manera, no hace mucho salió una reedición de la serie pero en esta ocasión en alta definición y condensaron los capítulos de tal forma que se apegara más al manga. En los videojuegos, han aparecido pocos y algunos no han llegado a América, pero si la fama sigue creciendo, no dudaríamos que se interesen por desarrollar más aventuras en Wii o Nintendo DS.

© Nintendo



una magnífica carta de presentación y movimiento de imagen y posicionamiento muy importante, así que no creo que se deje de incluir a las grandes estrellas del rock como en el pasado.

El **Rock Band** de Green Day ya es todo un hecho, tanto así que desde el pasado ocho de junio ya está disponible y cuenta con una variedad de canciones interesantes. En cuanto al de Red Hot Chilli Peppers, no hay nada confirmado, así que habría que esperar, aunque en realidad, no está lejos de ser factible.

Para Wii hay varios títulos de **Final Fantasy** como **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers**, **Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King**, **Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Dark Lord**, **Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time** y **Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon**, además del **Final Fantasy II** que salió para Consola Virtual. **Echoes of Time** es de los mejores, aunque si eres fan de la serie, te recomiendo que le des una oportunidad a los demás. En cuanto a **Mario Kart 2** o **Mario Party 9** sigue sin haber noticias o comentarios de las compañías, quizá incluso sean aplazados para una nueva generación, pero aún es muy pronto para realizar conjeturas.

¡Hola, mi estimado **Doctor Mario**! Me gusta mucho su revista, me agradaría que me sacaran de estas dudas, que me conteste o publiquen mi pregunta ya que este mes es mi cumpleaños.

1.- ¿Saben cómo va a estar el juego **Lucha Libre AAA: Héroes del Ring** en gráficos o si ya vienen sus temas de salida o los tendremos que descargar y podremos usar los controles de GameCube?
2.- ¿Me conviene conseguir juegos de GameCube? Porque quiero el de **Resident Evil 3**.
3.- ¿Qué pasa si dejo adentro los discos de Wii o GameCube cuando no use mi consola?

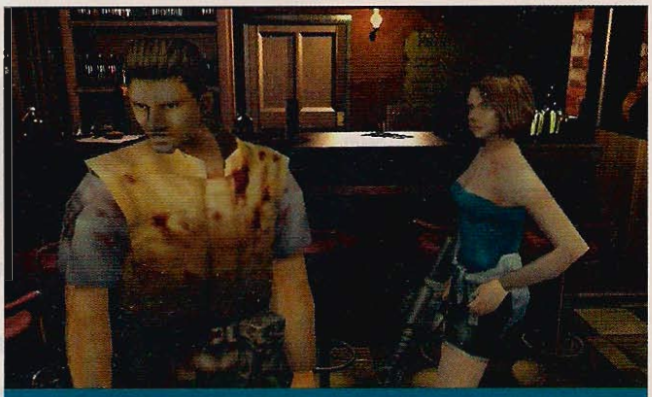
Jonhatan Gabriel
México DF

Muchas felicidades por tu cumpleaños, Jonhatan, espero que te la hayas pasado muy bien. Aún no podemos dar un comentario final sobre los gráficos del juego, pues se encuentra en desarrollo, pero así como va ahora podemos decir que, para ser de los primeros juegos de estos desarrolladores nacionales, no les está quedando mal; claro, hay detalles que se podrían mejorar y supongo que lo tomarán muy en cuenta para la versión final. ¿Temas de salida? Supongo que te refieres a los segmentos de audio típicos en las presentaciones de cada luchador antes de subir al ring, pues sí, efectivamente, éstas ya se incluyen y personalizadas dependiendo el luchador; ahora bien, los desarrolladores no han comentado la variedad de controles que podremos usar, pero en cuanto sepamos algo, con mucho gusto se los informaremos.

Claro que te conviene, hay muchos juegos de GameCube que marcaron época y sería excelente que los tuvieras en tu galería de juegos, además, son plenamente compatibles con Wii, así que no tendrías que estar cambiando de una a otra consola para jugarlos. El **Resident Evil 3** es un buen juego, aunque quizá no de mis favoritos en la serie de Capcom, pero es un hecho que no puede estar fuera de la colección.

Realmente no habría daño al dejar un disco dentro de la consola mientras no la utilices, sin embargo, lo recomendable (para que no se te vayan a rayar) es guardarlos en su caja una vez que hayas terminado de jugar, así evitarás que el polvo entre y se acumule en la consola y los maltrate al momento de utilizarlos.

Hola de nuevo amigos, soy **Light Yagami**, de nueva cuenta les escribo porque necesito su ayuda; acabo de comprar el Wii Speak, lo instalé según las instrucciones del manual de operaciones que venía con el mismo, sin embargo, cuando hago la prueba de sonido, no alcanzo a escuchar mi voz y luego el sistema me dice que el sonido



Es bueno que Capcom vuelva a relanzar sus juegos clave, como lo son los pertenecientes a **Resident Evil**, pues aunque los juguemos una y otra vez, siempre nos provocan las mismas emociones de gusto y diversión. Sin embargo, creo -según yo- que sería excelente si se dejara de lado (al menos por un tiempo) la práctica de revivir viejas leyendas y mejor se enfocaran en crear nuevas historias que nos hagan estremecernos con cada lugar que visitemos, cada nuevo personaje que conozcamos y, sobre todo, a través del cómo se va develando la historia para atar cabos sobre el concepto general de la franquicia.

es de baja calidad, que consulté el manual de operaciones de Wii; ya lo intenté de muchas formas, me dicen que tal vez sea porque no está bien conectado el cable USB, que porque la conexión a internet es de baja calidad, pero si así lo fuera, no hubiera podido jugar **Mario Kart Wii** en línea como siempre lo he hecho, y siempre trato de que cuando uso el internet en el Wii, no tener prendida mi máquina para que la señal se concentre en la consola, pero aun así no se oye mi voz en la tele. ¿Qué estoy haciendo mal, o que no estoy haciendo? Por favor díganme, me sentí algo decepcionado en cuanto saqué de su empaque mi Wii Speak y me doy cuenta de que no funciona del todo bien o de plano no funciona.

Light Yagami
Vía correo electrónico

¡Hola, **Light**, ¿cómo estás? Veo que eres un gran fan de la animación japonesa **Death Note**, ¿qué tal te pareció la nota de "Un Vistazo a Japón" de dicha serie? Con respecto a tu pregunta, siento un tanto extraño el problema que mencionas, realmente no se debe al ancho de banda o a problemas que puedas tener con la conexión. Lo que te recomiendo es que calibres el audio antes de utilizarlo (hasta que quede como quieres). Dentro del Canal Wii Speak (que se agrega sólo al dar de alta el accesorio en tu consola y luego de que hayas ingresado el código que viene al frente del instructivo), entra en las opciones de calibración y ajusta el sonido a tus necesidades, de hecho, el mismo sistema te indicará los pasos para obtener el mejor resultado. Si realizas lo anterior y sigues con problemas, puede ser que haya algo malo con tu accesorio, así que te recomiendo que cheques la garantía para ver qué solución te pueden ofrecer en el punto donde lo compraste.

Hace poco llegué de Canadá, a México (mi país) y una de las primeras cosas que hice, fue ir al puesto de periódicos para comprarme su revista de abril. Toda la nostalgia me regresó de repente, cuando comencé a leer las páginas. Fue en ese momento cuando me di cuenta de algo: ¡ustedes hacen una revista realmente destacada! No lo digo porque es toda una revista de información nintendera; mis gustos por Nintendo ya se me están secando. Lo digo porque ustedes sí saben escribir. Es por eso que deseo felicitar, especialmente, a **Doctor Mario**:

Querido **Doctor**: usted tiene una forma de comunicarse muy bonita. Cuando usted le contesta a sus pacientes, se entienden todas las palabras que escribe, nunca se le encuentra estar enojado, triste, aburrido, o molesto cuando contesta; siempre está de buen humor... pero lo que más me impresiona de usted, es que su estilo de comunicación atrae tanto a niños, como adultos, y esa última es una virtud que muchos escritores no tienen. Es por todo eso que yo lo felicito, y le doy un gran aplauso.

Posdata: ¿Ustedes han notado la gran similitud entre **Waluigi** y **Pierre Nodoyuna** (**Dirty Dick Dastardly**) de **Los Autos Locos** (**Wacky Races**)?

Alejandro Muñoz
Vía correo electrónico

Muchas gracias por todos tus comentarios, Alejandro, créeme que hacemos la revista con gusto y siempre pensando en ustedes, nuestros queridos lectores que son quienes mes a mes nos siguen y a quienes les debemos todo el respeto y la dedicación con cada palabra que escribimos aquí en Club Nintendo. Y claro, hay un cierto parecido de **Waluigi** con **Pierre**, aunque mínimo, pero sí hay similitudes, es más, ten por seguro que próximamente haremos un reportaje sobre los parecidos de personajes de Nintendo con otros de series de televisión, películas o incluso entre los mismos videojuegos, así que si tienen sugerencias de candidatos, son bienvenidas. Nuevamente les reitero que esta es una revista hecha y pensada en ustedes, así que toda la retroalimentación que nos manden, ya sea de críticas, comentarios o sugerencias nos es importante para seguir creciendo y así, ofrecerles un producto de mejor calidad mes a mes.

¡Hola, mi querido **Doctor Mario**! ¿Ya le diste de nuevo una paliza a tu archienemigo **Bowser** en tu nueva aventura galáctica? Bueno, desde hace tiempo he querido que me respondas unas cuantas preguntas, aquí las tienes:

1.- ¿Cómo se desbloquea al segundo traje del Mii en **Mario Kart Wii**?
2.-¿Me podrías explicar con exactitud cuáles son las funciones del accesorio Wii Vitality Sensor que se presentó hace meses en un E3?
3.- ¿En **Super Mario Galaxy 2** se puede utilizar a **Luigi** como en el primer juego?
4.- ¿Es cierto que el título **Metroid Other M** atrasó su fecha de salida unos cuantos meses?
5.- ¿El Nintendo Wii puede llegar a 720p de Alta Definición o su máximo son 480p?

Bueno, eso sería todo por ahora y espero que me respondas ya sea por correo electrónico o a través de la revista. Felicitaciones a todos los del *staff* de Club Nintendo, hacen un estupendo trabajo.

Raúl Serrano
Vía correo electrónico

¡Hola, Raúl! ¿Cómo estás? Fíjate que sí, ya estamos dándole su merecido a **Bowser** por sus planes de conquista (tanto de la galaxia como de **Peach**, ya no se conforma simplemente con la damisela, ahora va por todo); ¿ya jugaste **Super Mario Galaxy 2**? Es una experiencia única que ningún fan se debe perder, supera por mucho a la primera aventura.

© Nintendo

Luigi, el hermano inseparable de **Mario** -casi siempre- ha estado presente en los títulos del de overol rojo como un jugador secundario, de soporte o simplemente como referencia para ciertas escenas, como en **Paper Mario** en donde lo vemos en la casa haciendo diversas actividades. Al principio (cuando la tecnología no era tan amigable) **Luigi** era un clon de **Mario** sólo diferenciado por sus vestimentas en tonos verdes; pero con el avance de las tecnologías, su forma física cambió, permitiendo incrementar su altura y darle un aspecto más delgado, que incluso podemos notar cuando lo diseñaron en formato de papel bidimensional.

Para conseguir el segundo traje del Mii en **Mario Kart Wii**, necesitas activar los 32 Expert Staff en Time Trial, una vez que lo tengas, ya habrás desbloqueado el atuendo que necesitas. Cambiando de tema, el Wii Vitality Sensor es un accesorio que se ha mantenido en la expectativa desde su presentación por parte de Iwata.

Este dispositivo pretende leer el flujo sanguíneo que será interpretado inmediatamente para ofrecer información sobre nuestro comportamiento corporal, por ejemplo, estados como la relajación, estrés, tensión y demás serán decodificados para ofrecer un sinfín de opciones adicionales o cambios de comportamiento de los juegos (ya de forma más personalizada). ¿Cuáles serán dichas aplicaciones o funciones? Aún siguen sin ampliarse los detalles, pero ojalá que lo planeen muy bien para que realmente revolucione el estilo de los juegos, ¿te imaginas un **Resident Evil** que analice nuestros latidos para darnos más impactos visuales? Sería genial, ¿no?

Así es, en **Super Mario Galaxy 2** tendrás más acción con **Luigi**, para darle variedad al juego (así como se vio en la versión anterior), de hecho, podrás cursar múltiples escenarios mientras lo controlas e incluso, también contarás con el apoyo de **Yoshi** para ayudarle en su aventura, tal como lo hace con **Mario**. En cuanto a **Metroid Other M**, efectivamente tuvo un cambio de fechas y ahora está planeado su lanzamiento para el próximo 31 de agosto, no se comentaron los motivos del retraso, pero crucemos los dedos para que haya sido la última modificación para que ya en unas semanas lo tengamos en nuestras manos.

Cuando recién abres la caja de tu consola y utilizas los cables que se incluyen de fábrica, la máxima resolución que podrías alcanzar en Wii es de 480i, no obstante, si lo conectas usando los cables HDMI ya alcanzarás una mejora en imagen de 480p.

Hola, amigos de Club Nintendo, mi duda es simple. En todos lados está anunciado que el juego **Photo Dojo** (para descargar por la tienda del Nintendo DSi) está disponible a 200 puntos. Pero yo me conecto a la tienda de Nintendo DSi y no lo encuentro, no me sale el juego para descargar, siendo que he visto que en otros países ya lo han descargado.

¿A qué se debe que en Chile no esté disponible el juego aún?

Ro Zamora
Vía correo electrónico

¡Hola, Ro! ¿Cómo te va? El juego **Photo Dojo** estará gratis durante un mes, del 10 de junio y hasta el 11 de julio, pero si no aprovechas esa promoción, no te preocupes, a partir de esa fecha se encontrará en su precio natural de 200 puntos, realmente no es mucho para un juego tan entretenido y que hace uso de las ventajas del Nintendo DSi. Ahora bien, ¿por qué no aparece en las listas de descarga en Chile? En teoría al estar dentro del canal, puedes descargarlo en todo país que tenga dicho servicio, es decir, no es que pongan "X" juego para un país, pero para otro no. Te recomiendo que consultes con otros amigos para ver si les pasa el mis-

mo problema, así como también pueden enviarnos comentarios al respecto para ver si se trata de un caso aislado o en verdad no está disponible en tu país.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo has estado? Espero que muy bien. Bueno, te he enviado algunas dudas pero nunca he recibido tu respuesta, pero sé que estás ocupado, ojalá y esta vez sí la publiques en la revista.

1.- Hace algunas semanas vi en la Internet un rumor de que iba a salir un **Pokémon Stadium 3** para el Wii, ¿es cierto? Si es así, ¿cuándo estaría disponible?
2.- He visto muchos rumores de una secuela sobre **Luigi´s Mansion**, ¿es verdad? Si es así, ¿cuándo saldría a la venta?
3.- ¿Los juegos como **Wii Sports Resort** y **Red Steel 2** necesitan el Wii MotionPlus o se puede jugar sin él?
4.- ¿Saldrá otro juego de **Naruto** para el Wii o para el Nintendo DS ? Si es así, ¿cómo se llamaría?
5.- Hace unos días fui a la casa de unos primos y decidí conectar mi DSi al Internet, lo cual sí funcionó, pero cuando trato de conectarlo en el mío sale error de conexión, ¿cómo puedo solucionar este problema?

Eduardo Rocha
Vía correo electrónico

En la realidad sí existe un **Pokémon Stadium 3**, pero es para Nintendo 64 y sólo salió en Japón, aquí en América se le conoció como **Pokémon Stadium 2**, pues si recuerdas, estábamos desfasados por uno, pues el primero en aparecer aquí era el segundo en Japón, por consiguiente, el tercero en Japón, era el segundo aquí. Sin embargo, lo que sí no es realidad es que haya o esté en planes un **Pokémon Stadium 3** para Wii, al menos Nintendo no ha comentado nada al respecto, pero si lo quieres interpretar de esta forma, **Pokémon Battle Revolution** (Wii) podría ser la continuación a **Stadium**, pues mantiene características que los hacen sumamente similares.

Mucho se ha rumorado sobre una secuela de **Luigi´s Mansion**, pero no se ha concretado nada oficialmente. Todos suponemos que sería una forma interesante de continuar la cacería fantasmal del de overol verde, pues ahora el Wiimote y Wii MotionPlus le darían un estilo de juego más realista y mucho más interactivo; no obstante, parece que sigue sin estar en los primeros planes de Nintendo, así que sólo resta esperar.

En específico, para esos dos juegos es primordial el uso del Wii MotionPlus, pues fueron diseñados específicamente para su uso y así sacar ventaja de la precisión al momento de realizar los distintos movimientos con tu muñeca; otros como **EA Grand Slam Tennis** pueden ser jugados de ambas formas (con o sin Wii MotionPlus), aunque, por supuesto, se disfruta más con el novedoso accesorio.

Por ahora no hay nada en puerta de **Naruto** para Wii o Nintendo DS, pero dada la popularidad de la serie, no dudamos que próximamente se hagan anuncios de nuevas versiones por parte de TOMY y D3 Publisher, quienes se encargan de dicha franquicia para nuestro continente.

Hay algunos proveedores de servicios de Internet que tienen bloqueadas ciertas funciones en tu módem, no es muy común, pero sí llega a ocurrir. Es por ello que te recomiendo que les hables por teléfono (o envíes un correo electrónico) y expliques cuál es tu problema, es decir, que no puedes conectar tu videojuego a Internet (no olvides mencionar que es un Wii o Nintendo DS), basta con una simple configuración para que te la dejen funcionando, para que por fin disfrutes de la maravilla que es retar a todo mundo (o a tus amigos) por Internet.

Saludos a todo el *staff* de la revista, llevo varios años leyéndolos y espero que sigan por más tiempo. El motivo por el cual escribo es el siguiente:

1.- ¿Habrá alguna continuación de la saga **Nintendo Wars**, especialmente la de **Advance Wars**?
2.- ¿Se animarán a hacer una secuela de **MadWorld**?
3.- He escuchado rumores por Internet de una posible secuela de **Eternal Darkness**, ¿Qué tan cierto es esto? Ya que soy un gran fan de este juego y pienso personalmente que se merece una secuela.

Roque Fuentes
Vía correo electrónico

Nintendo ya tiene algunos años que no da noticias de la serie **Wars**, quizá están preparando algo sorprendente o tal vez no tengan proyectos o ideas en puerta para realizar una nueva entrega ya sea para Wii o Nintendo DS.

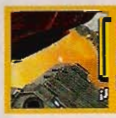
Por su parte, **MadWorld** es uno de los juegos más innovadores, creativos y de calidad sobresaliente que hemos visto en Wii, sin embargo, los jugadores no se vieron tan entusiasmados con este juego de video que se caracterizaba por presentar su imagen en blanco y negro (y unos toques de rojo), lo que se tradujo en bajas ventas y, por consiguiente, los planes de realizar una secuela o historia alterna se complican un poco más. Para terminar, los derechos de **Eternal Darkness** siguen siendo de Silicon Knights y, según han comentado ellos, tienen pensado otros proyectos antes de analizar una secuela de **Eternal Darkness**, por lo que no se cierra de lleno la historia, es más, queda una ventana abierta para una posible secuela en el futuro; ¿cuán factible sería? ¡No lo sabemos!, pero estaremos pendientes de cada noticia.

Pokémon Battle Revolution fue un cambio importante a lo previamente visto en **Stadium**, pues significó mejoras en la calidad gráfica y gran compatibilidad para los personajes de las versiones portátiles. Además, se trató del primer juego de Wii en utilizar la Conexión Wi-Fi de Nintendo, así como también fue el pionero en la transferencia de información entre el Nintendo DS y el Wii.

© 1995-2010 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Arte por correo:

Emanuel García; Poza Rica, Veracurz.
Fernando Corral; Torreón, Coahuila.
Alejandro Martínez; Tlaquepaque, Jalisco.
Alberto Hernández; El Salvador.
Jacobo Ortiz; Ensenada, Baja California.
Jorge Guzmán; Tampico, Tamaulipas.
Fernando Corral; Mexicali, Baja California.
Kimberly Gutiérrez; Nuevo Laredo, Tamps.
Luis y David Silva; Chihuahua, Chihuahua.
Roberto Castro; La Paz, Baja California Sur.
Ángel Hernández; Tijuana, Baja California.
Edgar Sánchez; Cd. Lerdo, Durango.
César Pérez; Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.
Daniela Rivas; Santiago, Chile.
Irineo Rodríguez; Guadalupe, Zacatecas.
César Herrera; Panamá.
Luis Tejeida; Estado de México.
Ulises Marín; México, D.F.
Ana Karen Romo; San Buenaventura, Coah.
Gastón Briceño; Temuco, Chile.
Alexis Argüello; Guadalupe, Nuevo León.



El rombo de portada
En junio estuvo encima del hombro derecho de War Machine.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn

CN Profile

Resident Evil: Archives

Resident Evil Apocalypse

Resident Evil: U

Albert Wesker

Continuando con los personajes más emblemáticos de **Resident Evil**, en esta ocasión nos centraremos en aquél que siempre ha manejado el sigilo y misticismo detrás de sus ropas y anteojos negros. Frecuentemente se le ha catalogado como un investigador prominente y un estratega de gran potencial que supera por mucho al promedio y, desde su primera aparición en videojuego dentro de **Resident Evil**, se ha convertido en uno de los protagonistas con mejor diseño de historia, así como a través del cual hemos conocido más aspectos de lo que ocurrió en Umbrella (mediante el **Wesker Report**).

Se ha dejado ver en:

Dentro de las populares novelas de S.D. Perry; lo vimos en **Zero Hour**, **The Umbrella Conspiracy** y **Code Veronica**; en los juegos ha aparecido en casi todas las ediciones, salvo en **REO** y **RE3**, mientras que en cine, su primera aparición fue en **Resident Extintion**.

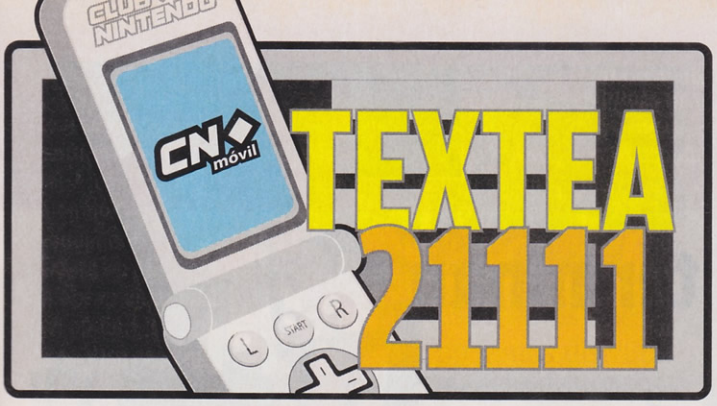
Fecha de nacimiento:
1960
Tipo sanguíneo:
O
Sexo:
Masculino
Altura:
1.90 Metros
Peso:
90 Kilos
Nacionalidad:
Desconocida

El misterio detrás de Umbrella

A temprana edad se convirtió en un investigador para Umbrella, trabajó al lado de **William Birkin** dentro de la farmacéutica buscando mejoras en los virus para crear armas biológicas. Posteriormente, lo reasignaron como oficial operativo en la división de S.T.A.R.S. de Raccoon City. Fue allí donde los eventos siniestros comenzaron. Él documentó cada detalle para evidenciar los avances a sus superiores, en el primero de sus reportes se describe su pasado, el cómo llegó a la compañía y qué hizo para mantenerse, así como en el segundo, donde vemos que se enfoca en su relación profesional con **Birkin** y los procesos para desarrollar los virus.

Pero, ¿quién es realmente **Albert Wesker**? Durante el juego, él mismo se inyecta el T-Virus, evolucionando en sus capacidades físicas, pero sin mutación. Se ha dedicado a juntar las diferentes cepas del virus para analizarlos y crear una versión que daría origen a una nueva era en la humanidad. Al principio, todo indicaba que se trataba de un tipo con mucha energía y mentalidad superior, pero más adelante se revela que él fue parte de un experimento (Project W) donde los científicos daban origen a niños a través del virus Progenitor, aumentando sus capacidades desde el nacimiento, pero nadie más que **Wesker** sobrevivió, explicando así su potencial.

© Capcom



CLUB NINTENDO

Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscribete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.23 IVA incluido por suscripción mensual.

Envía	al	y recibes
ABC	Number	ABC
CT NIN	21111	Wii.KOF.Para obtener KOF 95 OST...

Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.06 IVA incluido por mensaje.

Envía	al	y recibes
ABC	Number	ABC
CT NIN	61111	NDS.YGO. Para activar el Dark Singer Disk, compralo..

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

The King of Fighters Collection: The Orochi Saga (Wii)	Brothers in Arms (NDS)
Data East Arcade Classics (Wii)	Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010 Reverse of Arcadia (NDS)
Wario Ware DIY (NDS)	Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2 (NDS)
Mega Man Zero Collection (NDS)	Bomberman 2 (NDS)
Monster Hunter 3 (Wii)	The Legend of Kage (NDS)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15.13 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

C805

C806

C807

C808

C809

C810

Ejemplo:

Envía	al
ABC	Number
CT FOTO C807	31111

$15.13 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

$15.13 IVA incluido

Ejemplo:

Envía	al
ABC	Number
CT LOGOCOLOR C816 Vicky	31111

C811

C812

C813

C814

C815

C816

C817

C818

C819

C820

C821

C822

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes a color, juegos, tonos reales, sonidos, tonos, el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas del tipo de contenido a descargar. Un tono real es un fragmento de la canción original. El contenido debe ser compatible con tu celular. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com <http://www.esmasmovil.com> <http://www.esmasmovil.com> . Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Se generará tarifa de transmisión de datos, transporte o GPRS por parte del operador cuando aplique. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta; sólo debes tener activa tu línea. En el caso de servicios de suscripción, el usuario reconoce y acepta que llevar a cabo el cambio a otra operadora de servicio celular con motivo del proceso de portabilidad, es causa de terminación anticipada de la suscripción al Contenido, sin responsabilidad para Esmas Móvil ni para la operadora de servicio celular. En las promociones podrán participar mayores de 18 años y para ganar se podrá requerir que se conteste una sencilla pregunta. Para la marcación 927 aplica costo regular de SMS generado por el operador telefónico. SERVICIO DISPONIBLE PARA TODAS LAS COMPAÑIAS CELULARES Y DE COMUNICACIÓN MÓVIL. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa, S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2010. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2010, bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños®. derechos reservados 2010. LOLA, ÉRASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V.© Derechos Reservados 2010. © Club de Futbol América, S.A. de C.V. Todos los Derechos Reservados. Televisa 2010. © 2010 Viacom International Inc. todos los derechos reservados. Nickelodeon (TM). Shrek the Third TM & © 2010. DWA L.L.C. Domo © NHK-TYO 1998-2010. Domo Animation © Domo Production Committee. All rights reserved. www.domonation.com <http://www.domonation.com> <http://www.domonation.com> <http://www.domonation.com> . Atención a Clientes: D.F. 5265 0909// Interior 01 800 700 3333

Nuevo en DS
Un nuevo **Fire Emblem** aparecerá para Nintendo DS

Sólo Rumores
Blood of Bahamut no llegará a América después de los rumores

Las sorpresas nunca terminan

En el tiempo de vida que tiene Wii en el mercado, no ha dejado de sorprendernos por la enorme cantidad de opciones que brinda a los programadores para poder hacer realidad todas las ideas que habían tenido en su mente por años. Como ejemplo de lo anterior tenemos el Wii MotionPlus y la Balance Board, periféricos que hacen de la experiencia de juego algo más intenso y cercano a la realidad; pues bien, ahora a esto tenemos que sumar un nuevo implemento más por parte de Electonic Arts.

Se trata de un bastón para jugar hockey en el que podremos colocar tanto el Wiimote como el Nunchuk, el cual se estrenará en **NHL Slapshot**, que lógicamente será un título exclusivo para Wii. La idea de este peculiar concepto, es que con el *Stick* puedas mover a tus personajes, mientras que cuando desees lanzar un pase o disparar a gol, lo hagas moviendo el periférico; parece algo complejo, pero la verdad es que conociendo la manera como trabaja EA, no dudamos que sea divertido usarlo.

El hockey nunca ha sido un deporte popular fuera de los Estados Unidos y Canadá, por lo que las diversas adaptaciones que se han realizado para diversas consolas nunca triunfan en otros territorios, sin embargo creemos que con NHL Slapshot se puede marcar un antes y un después, ya que el *gameplay* será el principal atractivo de la obra, dejando de lado los equipos o las reglas del deporte.

No se tiene lista aún la fecha de lanzamiento, pero es probable que aparezca antes de que termine el año; así que mantente pendiente de siguientes números.

Se espera que gracias a este nuevo periférico, la sensación de realismo en este deporte sea incomparable.

La extinción del virus está cerca

Hemos visto grandes adaptaciones de videojuegos a película, pero ninguna como la serie **Resident Evil**, que lejos de intentar recrear la historia que habíamos disfrutado en consolas, nos mostraba un argumento alterno, en el que el protagonismo recaía en un personaje creado de manera exclusiva para la cinta. Nos referimos a **Alice**.

La primera de estas adaptaciones se dio en e 2002, posteriormente salieron dos secuela que impactaron al auditorio, sobre todo porqu consideraban a la tercera como el cierre de l trama, pero no es así, al terminar todo quedab pintado para la cuarta, y ahora sí (a menos q que nos den otra sorpresa), última película d **Resident Evil**.

Esperemos que podamos disfrutar de este gran juego

Salta al mar desde tu Nintendo DS

Pocas son las series de animación que pueden compararse con **Dragon Ball**, de hecho sólo podríamos mencionar dos, **Naruto** y **One Piece**. La primera es un éxito en todo el mundo, con artículos de colección de todo tipo; por otro lado, la serie que protagoniza **Luffy** le ha costado trabajo consolidarse fuera de territorio nipón, pero esto se debe a la censura y a otros temas que no han dejado que su sorprendente historia impacte a los espectadores.

De cualquier modo, las adaptaciones a videojuego de **One Piece** no se han hecho esperar, existen bastantes para prácticamente todas las plataformas de Nintendo, a las cuales ahora se suma uno más, **One Piece Gigant Battle** para Nintendo DS, un entretenido juego de pelea al estilo de **Jump Super Stars** en el que podremos utilizar a los personajes más importantes de la historia del anime.

La mayoría de los gráficos serán en dos dimensiones con algunos elementos en 3D en los entornos, una mezcla perfecta que ya hemos visto con buenos resultados en otros juegos. Respecto al *gameplay* no se sabe mucho, pero creemos que será sencillo, usando los botones para movimientos básicos y la pantalla táctil para técnicas especiales, aunque esto aún está por confirmarse.

De momento este gran juego sólo se tiene contemplado que aparezca en Japón, pero esperamos que pueda ser lanzado en nuestro continente, ayudaría a que la franquicia despegara además de ser una excelente opción para los amantes de los juegos de pelea.

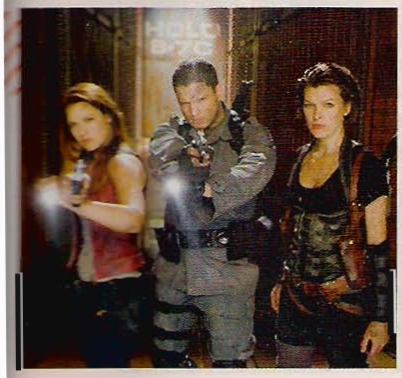
Nada como una vida en el campo

La serie **Harvest Moon** es ya todo un clásico en el medio, Natsume, compañía que se encarga de desarrollarlos lo sabe muy bien, por lo que siempre se esfuerza para brindarnos mejoras significativas en su mecánica, que van más allá de incluir nuevas herramientas o animales en la granja.

En esta ocasión se encuentran trabajando en una secuela exclusiva para Nintendo DS, que de momento tiene el nombre de **Harvest Moon: Twin Village**; como es costumbre podrás elegir si tu protagonista será hombre o mujer, lo cual aunque no parezca importante, sí cambia algunas situaciones dentro de la aventura. Tendrás una pequeña granja que deberás cuidar para que se vuelva una forma de vida estable, no puedes dedicarte solamente a pasear por el pueblo o platicar con tus vecinos, tanto animales como plantas tienen que estar en perfectas condiciones todos los días.

El objetivo del juego es que decidas de entre dos posibles aldeas para que tu granja forme parte de su infraestructura, lo cual no es una decisión sencilla, cada una tiene ventajas que deberás analizar. Pasando al uso de la pantalla táctil, no se ha comentado mucho, pero tomando en cuenta los trabajos anteriores del equipo, es seguro que será utilizada para simplificar algunas tareas.

No dudamos que al igual que todas sus versiones, ésta tenga un gran éxito, sobre todo después de que muchos seguidores no vieron con buenos ojos la evolución a **Rune Factory**. Esperamos pronto tener noticias de su lanzamiento, ya que de momento no se ha revelado.



El nombre que tendrá la cuarta cinta es **Resident Evil: Afterlife**, cuya fecha de estreno está programada para el 17 de septiembre, aunque claro que esto puede variar por algunos días dependiendo del país. En esta ocasión podremos ver a **Alice** ayudada por un ejercito de clones descubrir el misterio del peligroso virus, sin mencionar que ahora **Albert Wesker** saldrá a escena, lo cual garantiza un desarrollo trepidante.

Para rematar, podrás disfrutarla en 3D si lo prefieres, lo que aumentará la emoción en ciertas escenas; se dice que la tecnología que emplearon para los efectos en tercera dimensión es la más avanzada que existe, lo que garantiza que varias veces saltaremos de nuestro asiento.

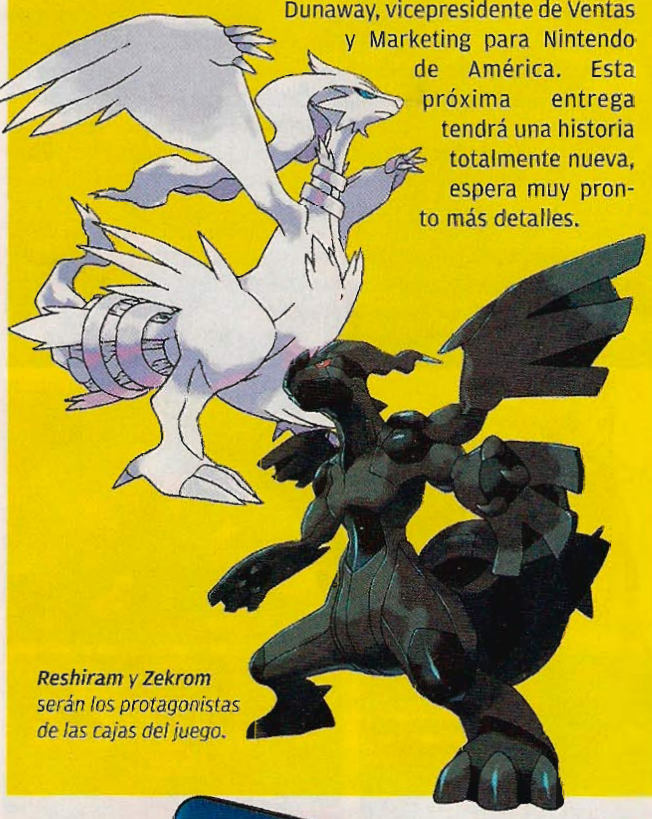
Lognin

Por Toño Rodríguez

¡Vaya noticias que nos ha dejado este E3! No te pierdas el previo que tenemos en esta edición. **Pokémon** sigue dando de qué hablar con la próxima salida de un nuevo título para el Nintendo DS. Eso y más en esta edición de Lognin del mes de julio. Visítanos en nuestra página en Internet para más noticias. www.clubnintendomx.com

Las versiones Blanca y Negra de Pokémon están en camino

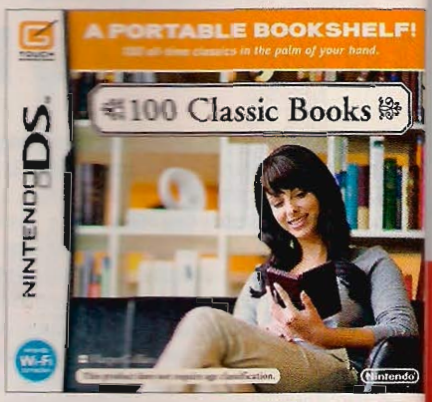
Todo indica que la fiebre amarilla está más viva que nunca, ya que Nintendo de América hizo oficial, mediante un comunicado, la salida de dos nuevas versiones de la serie **Pokémon** para Nintendo DS para este verano de 2010. "**Pokémon** es una franquicia mundial con muchos seguidores en cada punto del orbe", comentó Cammie Dunaway, vicepresidente de Ventas y Marketing para Nintendo de América. Esta próxima entrega tendrá una historia totalmente nueva, espera muy pronto más detalles.



Reshiram y Zekrom serán los protagonistas de las cajas del juego.

100 Classic Books nos abre el Nintendo DS de una nueva forma

¿Te gusta la lectura y quieres practicar el idioma inglés? Esta es la mejor forma sin despegarte de tu portátil de Nintendo. Una de las mejores compilaciones de obras literarias está disponible desde el 13 de junio, el precio sugerido para los Estados Unidos es de $19.99 dólares, un precio razonable por la cantidad de libros que vienen incluidos en una sola tarjeta, además, se podrán descargar mediante Internet 10 libros más sin ningún costo extra. ¡Grandioso! ¿no? Aquí algunas de las obras: **The Adventures of Sherlock Holmes**, **Bram Stoker's Dracula**, **The Jungle Book** y **Alice's Adventures in Wonderland**, entre otros.



El Nintendo DS nos sigue ofreciendo opciones nuevas de entretenimiento.

El modo de pantalla de **100 Classic Books** para el NDS será en sentido vertical, tal cual y como si estuvieras cargando un libro. Este tipo de orientación ya es usada para varios desarrollos, un ejemplo: **Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day**.

Si aún no tienes el NDSi XL, aquí una nueva opción de color a escoger

Nintendo ha anunciado la salida de un nuevo tono para el Nintendo DSi XL; este color, denominado "Midnight Blue", estará disponible al público este 11 de julio. Recuerda que este sistema contiene dos juegos preinstalados: **Flipnote Studio** y **Brain Age Express: Math and Brain Age Express: Arts & Letters**.

Un par de meses se pasa bastante rápido. ¡Ya falta menos!

★★★★★★★★★★

PES 2011

PRO EVOLUTION SOCCER

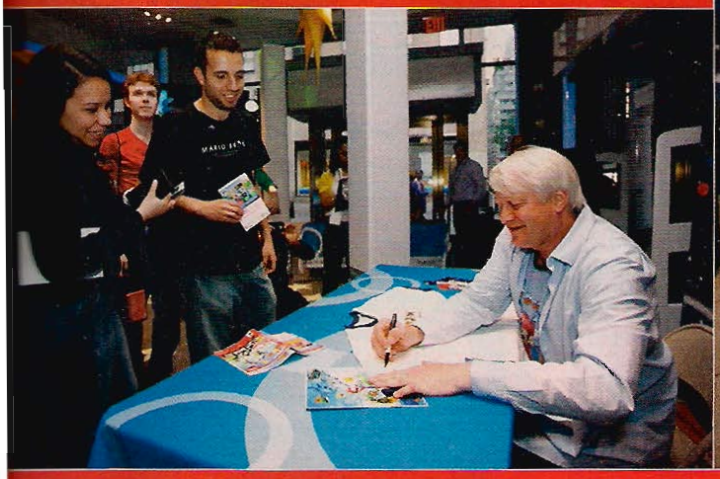
Se muestran primeras imágenes de Pro Evolution Soccer 2011

Konami nos ha hecho llegar las primeras imágenes de lo que será **PES 2011**. Lionel Messi sigue siendo el estandarte e imagen del juego para su distribución mundial, el título llegará para el cierre de año y como lo anticipamos en ediciones anteriores, la Copa Santander Libertadores estará incluida para nuestra región.

Charles Martinet y Mario aparecen en la Nintendo World de NY

Ahora nuestro buen amigo Charles estuvo presente en la ciudad de Nueva York para la presentación de **Super Mario Galaxy 2**. Parece que anda de gira porque sólo hace unos meses estuvo en nuestro país y España. Como siempre el evento fue un éxito, la gente acudió por su juego y convivió con Charles y **Mario**, con los que se tomaron fotos y de quienes recibieron autógrafos.

La tienda de Nintendo en la Gran Manzana es el lugar indicado para los grandes lanzamientos de Nintendo; recordemos que ahí ha estado Shigeru Miyamoto con una gran cantidad de fans haciendo largas filas para la firma. Ya le tocará regresar a Charles a México para convivir con nosotros.



*Presentación de **Super Mario Galaxy 2** en Nueva York.*

esmas móvil®

"SERVICIOS SÓLO PARA MÉXICO"

TONOS REALES

Súper Éxitos

Sudáfrica	Sudáfrica	SUDAFRICA
Años luz	Shakira	LUZ
I love rock'n roll	Britney Spears	ROCKAND
Ella baila sola	Kalimba	BAILASOLA
Hey man	Nelly Furtado	HEYMAN
Te quiero	Nigga	TEQUIERO
Superstars	Danna Paola	SUPERSTARS
Bien o mal	Julieta Venegas	BIENOMAL
Rumba y candela	Daddy Yankee	RUMBA
Sigo adelante	Alexander Acha	ADELANTE
Se vale to to	Calle 13	SEVALE
Niña	Reik	NINA

Instrucciones para descargar tonos reales:
Envía CN TONO + "clave" al 81111
Ej: CN TONO SUDAFRICA

Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por tono real: $ 23.20 IVA incluido.

WALLPAPERS

HUEV0105

HUEV0111

HUEV0115

HUEV098

HUEV095

HUEV0106

HUEV097

HUEV0130

HUEV099

Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO HUEV099
Costo por imagen: $15.13 IVA incluido.

WALLPAPERS

CHICAS16

CHICAS12

CHICAS5

CHICAS20

CHICAS6

CHICAS18

THE POWERPUFF GIRLS

Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO CHICAS18
Costo por imagen: $15.13 IVA incluido.

Club Nintendo

Todos los tips que estás esperando para convertirte en un jugador experto.

Envía CN NIN al 61111

CLUB NINTENDO

LA MEJOR DIVERSIÓN al 61111

Precio por mensaje: $8.06 con IVA incluido.

Chistes del Pirrurris

Envía CN RISA al 61111

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar clubes, imágenes, juegos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. En las promociones podrán participar mayores de 18 años y para ganar se podrá requerir que se conteste una sencilla pregunta. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2008, bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños©, derechos reservados 2008. LOLA, ÉRASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V.© Derechos Reservados 2008. © Club De Futbol América S.A. de C.V. Todos los Derechos Reservados, Televisa 2008, © 2008 Viacom International Inc. todos los derechos reservados, Nickelodeon (TM), Shrek the Third TM & © 2007, DWA L.L.C. Domo © NHK-TYO 1998-2008. Domo Animation © Domo Production Committee. All rights reserved. www.domonation.com.

COMBOS

tono real + foto

Egoísta
Belinda
Clave: EGOISTA

Guapa
Diego Torres
Clave: GUAPA

Promesas decepciones
Panda
Clave: PROMESAS

Starstruck
Lady Gaga
Clave: STARSTRUCK

Rakata
Wisin y Yandel
Clave: RAKATA

Manos al aire
Nelly Furtado
Clave: ALAIRE

Tu corazón lo sabe
Kalimba
Clave: CORAZON4

Grito mundial
Daddy Yankee
Clave: GRITO

Te amo
Alexander Acha
Clave: TEAMO2

El chavo del ocho
El chavo
Clave: CHAVO

Que me pierdo
Platanito
Clave: PLATANITO

Instrucciones para descargar combos:
Envía CN COMBO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN COMBO EGOISTA

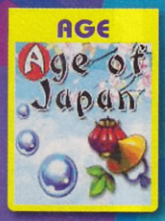
Costo por combo: $30.26 IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

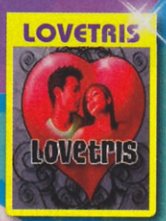
JUEGOS al 91111

Descarga los juegos más chidos

TOPO

El original juego de arcade Guaca-mole ahora en tu celular con un montón de extras, incluye diferentes tipos de topos, nuevos mazos, mini juegos y modos de juego adicionales.





Instrucciones: Envía CN JUEGO + "clave del juego" al 91111 Ej: CN JUEGO SU30

TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO. PRECIO POR JUEGO: $30.26 IVA INCLUIDO

LA ERA DE HIELO 3

HIELO2

HIELO3

HIELO1

HIELO5

HIELO6

HIELO4

DISPONIBLE EN DVD Y BLU-RAY

¡Descarga las mejores fotos en tu celular!

Instrucciones:
Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo:
CN FOTO HIELO4

Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por imagen: $15.13 IVA incluido.

Se nota una gran mejoría en los gráficos, ahora las explosiones han dejado de ser bombas de humo para mostrarnos realmente efectos más completos que harán de la experiencia de juego algo mucho más realista a lo que estábamos acostumbrados.

Conduit 2

High Voltage / Wii

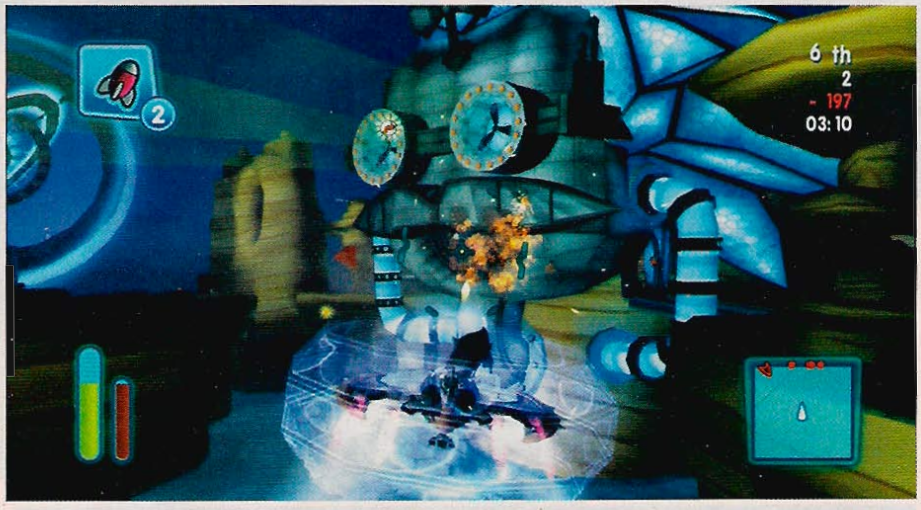
A pesar del excelente control que posee Wii, hemos visto muy pocos juegos *First Person Shooter* que realmente lo exploten al máximo, sin mencionar **Metroid Prime 3**; el que mejor lo ha hecho es **The Conduit**, desarrollo del estudio High Voltage, quienes a pesar de su poca experiencia lograron una de las mejores obras de la consola, que hasta la fecha es punto de referencia para las partidas *online* en la consola. Pues bien, luego de la gran aceptación que tuvo, se ha anunciado la segunda parte, la cual promete superar a su antecesor.

Defiende al planeta... aunque no conozcas la amenaza

La historia del primer juego fue excelente, nos ponía en el papel de **Michael Ford**, quien sin darse cuenta se ve inmiscuido en una conspiración espacial, siendo él la única esperanza de la tierra para sobrevivir ante un ataque extraterrestre; lo interesante era que durante varias escenas te hacían creer algo para después cambiarte el argumento de forma total. En ese sentido, a pesar de que no se ha revelado la línea que seguirá **Conduit 2**, estamos seguros de que el equipo desea ofrecernos algo aún mejor, sobre todo porque el final de la primera entrega queda ideal para una continuación directa... pero bueno, eso ya lo sabremos pronto. Una de las principales quejas respecto a **The Conduit**, fue que carecía de un modo *versus* a pantalla dividida, lo cual, honestamente, fue un gran error, mismo que nos van a compensar en esta obra, ya que estará incluida dicha opción; así que ve reuniendo a tus amigos porque los fines de semana no volverán a ser los mismos.

Conviértete en el mejor del mundo

Claro está que la modalidad de juego en línea se hará presente una vez más, dando la posibilidad de jugar hasta con doce personas más en el mismo escenario, cabe resaltar que para que la emoción sea completa necesitarás del Wii Speak, con el que podrás crear estrategias más completas con los integrantes de tu equipo. Nuestro accionar en la aventura, como pueden serlo mejoras al traje o al armamento. **Conduit 2** será un verdadero éxito, de eso no tenemos ninguna duda.



My Sims SkyHeroes

Electronic Arts / Wii

El concepto de **MySims** fue diseñado de inicio en exclusiva para Wii, ya que el control de la plataforma era perfecto para dar una nueva perspectiva a la ya trillada jugabilidad de **The Sims**; sin embargo, el paso del tiempo comenzaba a cobrar factura a la idea, por lo que antes de que ocurriera lo mismo que con su serie original, los creativos de Electronic Arts decidieron cambiar de aires y ofrecernos ahora una aventura aérea, sí, tal como lo lees, aquí nos olvidaremos un poco de la ciudad para emprender un emocionante vuelo.

Las nubes no son lo más alto... ¡alcanza la gloria!

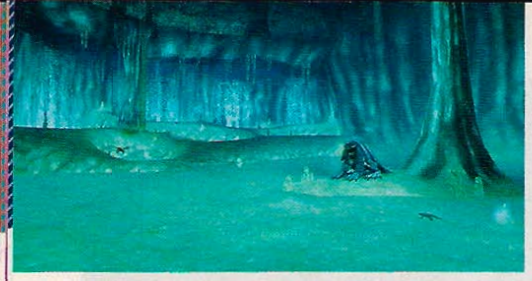
El argumento del juego es simple: una armada de robots ha tomado por asalto la ciudad en la que vives gracias a modernas aeronaves, así que ahora la única esperanza que tienen de poder sobrevivir a tales hechos es un valeroso joven capaz de pilotear un avión y que hará frente al terrible **Morcobus**, el villano detrás de los hechos, y que obviamente cuenta con varias trampas que no dudará en utilizar para derribarte una vez que estés en el aire.

Para poder destruir a nuestros enemigos contaremos con varios tipos de armas, desde el clásico disparo infinito que no es muy poderoso, hasta devastadores misiles que nos dejarán a pasos de alcanzar la victoria. Algo que debemos destacar son los jefes finales, verdaderamente enormes y con rutinas que te harán pensar dos veces cada uno de tus ataques.

A medida que avancemos, ganaremos extras muy importantes, ya que se trata de mejoras sustanciales para nuestra nave; se puede decir que todo el concepto de personalización que antes recaía sólo en los protagonistas, ahora se ha adaptado a los aviones, situación que te obliga a pensar muy bien de qué manera utilizarás las piezas que vas a obtener.

Se espera que este juego, que por cierto también tendrá una versión especial para Nintendo DS, esté a la venta en septiembre, aunque claro que esto puede variar; tenemos que reconocer el buen trabajo de Electronic Arts con esta franquicia, ya que no han permitido que se estanque, al contrario, cada versión tiene alguna novedad.

Si la historia es sencilla, el *gameplay* no lo es, ya que deberemos cruzar por varios niveles llenos de obstáculos que pondrán a prueba nuestra habilidad con el control; no tendremos un solo instante para poder respirar.



Xenoblade

Monolith Software / Wii

El número pasado les comentamos de un juego que apunta a lo más alto del género RPG, nos referimos a **Xenoblade**, que luego de presentarse en el último E3, tuvieron que pasar varios meses para conocer algunas de las novedades que contendrá, específicamente en el *gameplay*, factor que como todos sabemos, es fundamental para determinar las oportunidades que tiene para triunfar en un mercado como el actual.

Libre como el viento

Lo primero que debemos decir, es que te vas a olvidar de tiempos de carga (durante las batallas), y de molestos menús que volvían aburrido y tedioso el tener que enfrentarte a tus enemigos. En **Xenoblade** el sistema de pelea es libre, es decir, podrás correr y atacar en tiempo real, de forma similar a la que vimos en la serie **Tales**, pero con la diferencia de que será todo sobre el mismo escenario; jamás existirá un corte para que te veas limitado, toda la acción es constante, eso te hace vivir la emoción de una manera distinta, ya que no tienes tiempo para titubeos.

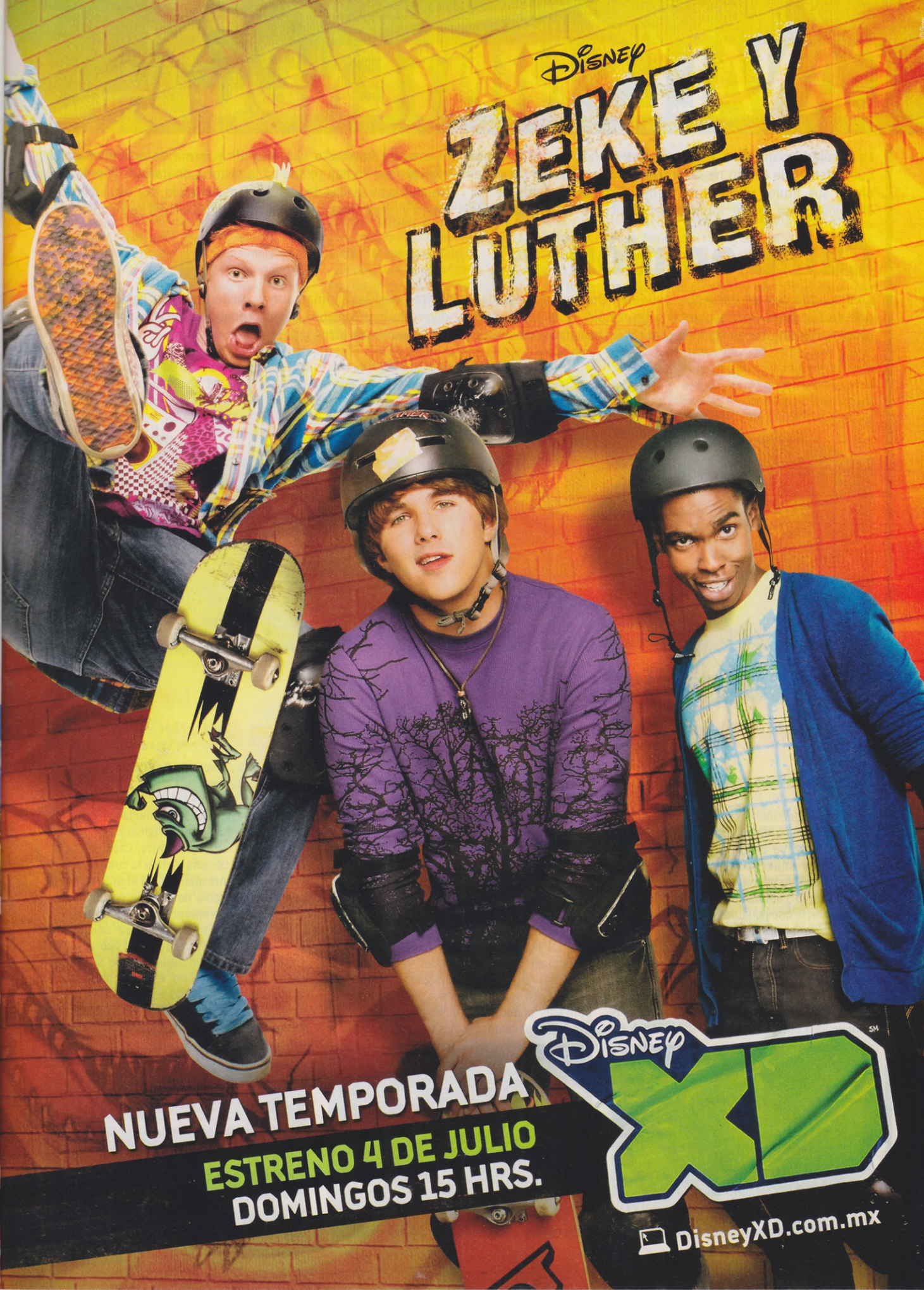
Tu arma principal será una espada enorme, la cual podrás usar de diferentes maneras, pero obviamente que contarás con otras alternativas, todas elegibles en cualquier momento gracias a una barra de ítems que estará visible todo el tiempo, y al estilo de **Monster Hunter**, puedes situarte sobre cualquiera de sus elementos al mismo tiempo que la pelea sigue.

El trabajo en equipo es muy importante, a pesar de que poseas un nivel alto en armamento y magia; enfrentarte a los jefes finales sin apoyo sería muy osado; lo ideal es que los integrantes de tu *party* tengan movimientos y técnicas que se complementen con las tuyas, por ejemplo, si deseas aplicar un poder lento, lo mejor es que tus compañeros puedan distraer a los monstruos mientras tu preparas el golpe.

Descubre un nuevo universo

De momento no tiene fecha de salida, de hecho, el nombre es probable que cambie, pero lo importante es que el título tiene todo para triunfar en cualquier continente.

El trabajo artístico es asombroso, no sólo en fuentes de luz o en el aspecto de los personajes: las texturas de los ambientes están trabajadas de buena manera, sin mencionar que la extensión de los niveles es enorme, y en cada pequeño lugar puede estar oculta alguna pista que te permita avanzar.

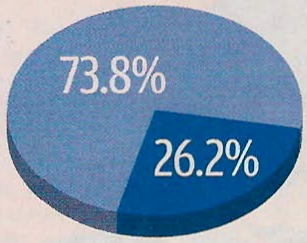

Disney
ZEKE Y LUTHER
NUEVA TEMPORADA
ESTRENO 4 DE JULIO
DOMINGOS 15 HRS.
Disney XD
DisneyXD.com.mx

La popularidad del Canal de Tienda de Nintendo ha crecido tanto que, además de ser un negocio para las compañías al sacar del olvido sus títulos viejos y un medio para los amantes de los videojuegos de revivir los grandes clásicos o conocerlos si es el caso, se ha vuelto una magnífica forma de documentar los avances que se han tenido en la historia de muchos personajes, franquicias y estilos de juego. ¡bien, Nintendo, por esa inclusión! Ahora ya podremos hacer nuestra galería virtual de juegos.

Canal opinión

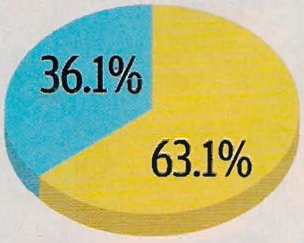
Continuando con las encuestas del Canal Opinión, en seguida te mostraremos las últimas que ya tuvieron cierre para conocer la orientación final. Podría parecer algo simple, pero es un método divertido que funciona perfectamente como descanso para los propietarios del Wii, así pueden conocer un poco más sobre los gustos personales de otros fans.

¿Quién ha tenido más influencia en tu vida como mentor?



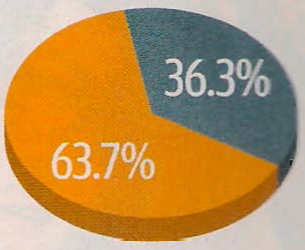
- Profesor
- Entrenador

¿En un día de fin de semana... ¿cuál es tu primera comida?



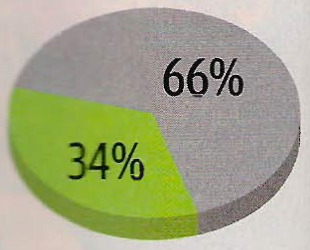
- Desayuno
- Almuerzo

Te aterra visitar la consulta del...



- Dentista
- Médico

¿Has ido de pesca alguna vez?



- Sí
- No

Consola Virtual

Kirby SuperStar

Consola: **SNES** /
Nintendo Points: **800** / Compañía: **Nintendo**

Aquí en la redacción nos pusimos a ver cuál es el mejor juego de **Kirby** y resaltaron la versión original de Game Boy y, por supuesto, la de SNES (**Kirby SuperStar**), esta última gracias a la variedad de microjuegos de habilidad que servían como complemento perfecto para la aventura en la que podemos participar en modo individual o cooperativo, así que si quieres un título en su versión original que vale cada centavo, este es el indicado. Lo podrán jugar desde los pequeños hasta los adultos y resultará igual de divertido. Incluso hace algún tiempo apareció una reedición para el NDS con nuevos minijuegos y opciones.

The King of Fighters '95

Consola: **Nintendo 64** /
Nintendo Points: **900** / Compañía: **SNK**

SNK nos trajo una de las secuelas más esperadas en los juegos de peleas, **The King of Fighters '95**, un extraordinario videojuego que llegaba con novedades interesantes como la adición de **Iori Yagami**, nuevos escenarios y la posibilidad de armar tus propios equipos con los gladiadores que más te agraden. En la posición de jefe final se mantenía el temerario **Rugal**, quien utilizará todo su poder para evitar que te conviertas en el mejor peleador de todos los tiempos. El *gameplay* se conserva apegado al anterior, peleas de tres integrantes por equipo, en donde utilizarás poderes y habilidades especiales a través de comandos básicos con el control.

Mega Man IV

Consola: **NES** / Nintendo Points: **500** /
Compañía: **Capcom**

Ahora que se han puesto de moda los juegos de **Mega Man** en su formato original a través de las recientes adiciones a WiiWare, Capcom decide lanzar para la Consola Virtual la cuarta versión que originalmente apareció en el NES. En **Mega Man IV** tienes como novedad la posibilidad de cargar un rayo de energía que saldrá disparado directamente de tu blaster para aniquilar a todos los enemigos de nivel básico o dañar considerablemente a aquellos que sean más fuertes. La historia no es muy diferente a las anteriores, la ciudad está bajo una nueva amenaza y caos provocado por el misterioso **Dr. Mikhail Cossack** y sólo tú podrás detenerlo.

NintendoWare

Art Style: light trax

WiiWare / Nintendo Points: **600** /
Compañía: **Nintendo**

Art Style: light trax se trata de un título de carreras que te llevará por nuevos niveles surrealistas, ¿por qué? Digamos que no es el clásico título con autos o naves, aquí simplemente tendrás bajo tu dominio una línea de color sobre un fondo negro que estará en constante competencia con otras líneas similares, todo esto en un circuito bien diseñado para que no resulte monótono ni aburrido, con obstáculos, túneles y hasta rampas que impulsarán tu velocidad. Para que te des una idea, es como en las carreras de motos de **TRON**, pero sin las motos, sólo las puras líneas. En definitiva, es un título que disfrutarán los jugadores apasionados por los conceptos clásicos de los años 80.

Manic Monkey Mayhem

WiiWare / Nintendo Points: **800** /
Compañía: **Code Monkeys**

Ya que estamos hablando de juegos poco convencionales o con temáticas peculiares, otra de las nuevas aportaciones a WiiWare es **Manic Monkey Mayhem**, un curioso juego que describe como primicia que los simios han estado en guerra (por así llamarlo) desde hace mucho tiempo, ¿por qué? O ¿para qué? Ya ni se acuerdan, pero siguen empleando la tradicional lucha de arrojar bananas en escenarios con cierto grado de dificultad. La temática se basa en que tú controlas a un simio, mientras luchas contra otros 7 ya sea en línea o en modo individual. En conclusión, dentro de la simpleza del juego, es una idea que busca entretener más que ponerte en jaque con una historia compleja.

Ben 10 Alien Force: RoH

WiiWare / Nintendo Points: **1000** /
Compañía: **Konami**

En esta nueva aventura diseñada en exclusiva para el canal de descargas WiiWare de Nintendo, **Ben Tennyson** se enfrentará a las malvadas acciones de **Hex**, uno de sus mayores rivales de todos los tiempos y quien planea dominar la Tierra. Para evitarlo, **Ben** debe hacer uso del Omnitrix para invocar los poderes de 10 criaturas alienígenas que seguramente has visto durante la serie de televisión. El juego no es tan extenso que digamos, pero queda perfecto para los pequeños jugadores quienes recorrerán quince escenarios repletos de peligros y sorpresas, resolviendo acertijos, para al final pelear en contra de grandes oponentes que serán el preámbulo al duelo final.

Viral Survival

WiiWare / Nintendo Points: **500** /
Compañía: **Nippon Ichi Software**

Viral Survival es un juego de acción donde controlas a una unidad especial de ADN y evades los ataques de múltiples virus, una idea que tal vez no sea novedosa, pero por su sencillez se vuelve fácil de controlar y bastante divertida al momento de jugar. Si salvas a una unidad de ADN amistosa se conectará a ti, creando una cadena. Entre más salves, será mayor tu puntuación total acumulada. Además de lo anterior, también hay otros cuatro modos de juego, incluyendo uno donde puedes dispararle al enemigo y competir por número de bajas; otro es el modo Time Attack cuyo objetivo es liberar a 128 unidades de ADN en el menor tiempo posible. Para cualquiera de los cinco modos de juego, podrás subir tus récords a Internet.

Real Crimes: Jack the Ripper

DSiWare / Nintendo Points: **800** /
Compañía: **Virtual Playground**

Real Crimes: Jack the Ripper es similar a lo que en su momento fue **ROOMS** de Hudson Soft, sin embargo, aquí entras en una historia con temas más elaborados. El estilo de juego es *point and click*, es decir, usarás el *Stylus* para presionar en ciertas partes del escenario para buscar pistas u objetos que te sirvan en la misión, así como para resolver múltiples acertijos tridimensionales. El realismo de las escenas y precisión de los hechos mantendrá cautivos a los jugadores de todas las edades. Aquí te ubicas en Londres, año 1880, para ayudar a los detectives de Scotland Yard a resolver los crímenes más grandes de la historia. Sin lugar a dudas, es una oportunidad interesante para los fans de las novelas e historias gráficas.

Hero of Sparta

DSiWare / Nintendo Points: **800** /
Compañía: **Gameloft**

Ahora que la historia de los espartanos se ha puesto de moda, Gameloft nos trae la odisea de uno de ellos, quien despertará en una playa solitaria donde todo el resto del escenario es caos, destrucción y abandono, pues tus embarcaciones y otros guerreros del grupo se han esfumado. Así comienza la historia de nuestro héroe, quien debe cursar por múltiples escenarios para descubrir qué fue lo que en realidad pasó. Al mismo tiempo, él luchará con cientos de enemigos, utilizando sólo su espada y escudo, así como aprovechando sus habilidades especiales para vencer a rivales de gran fuerza y tamaño que te esperarán al final de cada misión. Altamente recomendable para los fans de la acción en *sidescroll*.

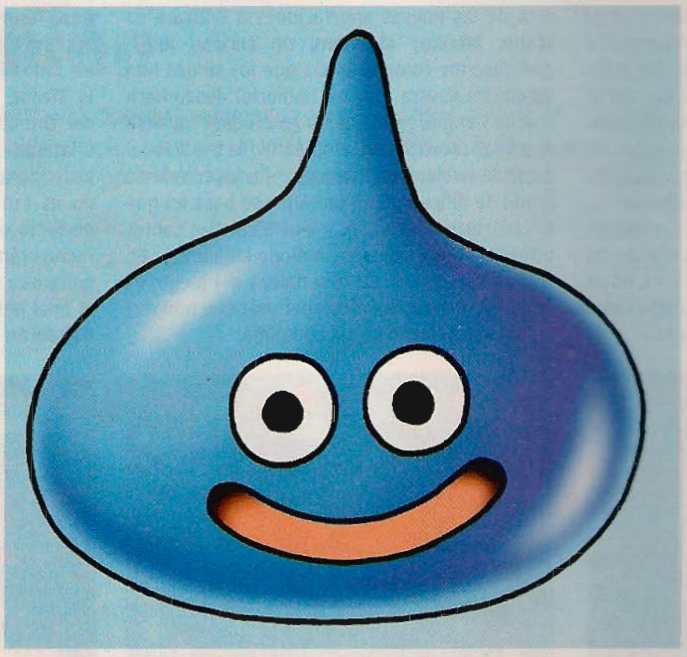
Un héroe no nace de la noche a la mañana

Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies

Nintendo / Nintendo DS

La aclamada serie **Dragon Quest** está de regreso en el Nintendo DS con otro excelente capítulo, en el que queda claro el porqué es la serie RPG más importante de todo Japón; los genios de Square Enix han conseguido una obra única, tal vez la mejor que se haya visto para esta consola, pero bueno, comencemos por conocer algunos detalles de la historia.

Tu misión será encontrar las tres frutas sagradas que se encuentran en un pueblo, pero no creas que reciben ese nombre sólo porque tienen buen sabor, no, al reunirlas te pueden conceder cualquier deseo, por lo que obviamente no vas a ser el único que esté tras su rastro, otras personas las querrán y no precisamente para pedir la paz mundial, por lo que será tu objetivo impedir que lleguen a manos equivocadas.

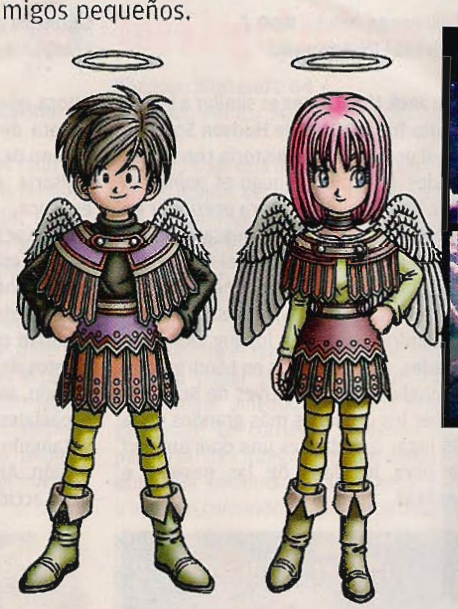


Cada pelea que ganes te servirá para obtener puntos de experiencia, claves para que el protagonista desarrolle nuevas técnicas para combatir a los enemigos finales; por lo que es importante que no evites los combates con enemigos pequeños.

Dale vida a tu personaje

Una de las características más importantes de este título, es que al protagonista tú lo creas desde cero, es decir, decides la forma de su rostro, sus rasgos, el color de la piel y , claro está, su vestuario. Lo interesante del asunto, es que a lo largo de la historia puedes conseguir más de mil piezas para complementar su vestuario, de modo que podrás tener un atuendo especial para cada situación.

Los gráficos están totalmente en 3D, desde los entornos hasta los personajes, todo desplegándose en ambas pantallas, aunque claro, en la táctil será donde tendrás mayor interacción, ya que además de controlar al personaje, tienes que elegir los movimientos que tendrá durante las batallas, y nada mejor para ello que hacerlo con el *Stylus*, sin perder minutos valiosos esperando mientras se cargan enormes listas de opciones.

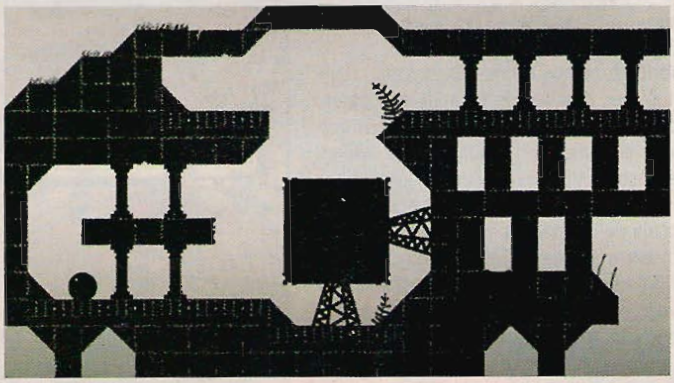


Con este título, se espera que la serie alcance un nuevo nivel en el apartado técnico, lo cual creemos han conseguido.

Encuentra tu destino

Este nuevo **Dragon Quest** ofrece diferentes tipos de experiencias, ya que además del juego local, se ha implementado una opción en línea en la que tendremos acceso a misiones especiales que podremos encarar ya sea solos o con nuestros amigos. A pesar de que aún quedan varios meses de este 2010, creemos que será de lo mejor del catálogo de la consola en este año, es simplemente una maravilla.

Tus sentidos serán invadidos con una nueva experiencia



Piensa bien tus movimientos para no terminar en el fondo de un barranco o trampa.

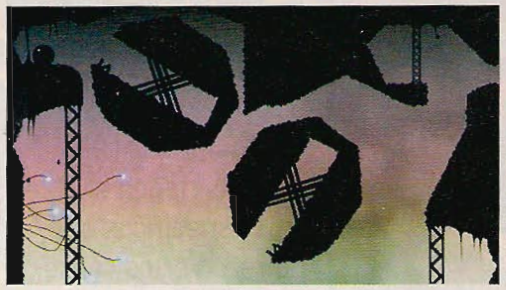
NightSky

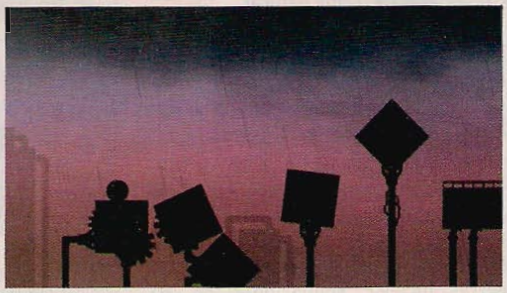
Nicales / Wii

Desde el momento en el que vimos por primera vez **NightSky**, sabíamos que se convertiría en un juego sobresaliente, ya que se olvida de las fórmulas impuestas por años en el mercado de los *puzzles* para traernos una mecánica diferente, fresca, adictiva, que no dudamos marque la pauta en los futuros proyectos que puedan surgir en este estilo.

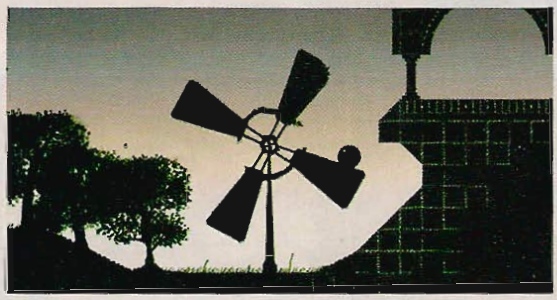
La mecánica es simple, controlas a una pequeña esfera que debe avanzar a través de grandes niveles en dos dimensiones hasta llegar a la meta... de entrada pareciera la misma fórmula de **FlingSmash**, pero no es así, ya que aquí no tienes un control total sobre la física, es decir, si lanzas la canica no podrás regresarla de forma inmediata como ocurre en el título de Nintendo. De entrada, usas los botones y el *Pad* para mover la esfera, siempre teniendo en cuenta que una acción brusca puede dejarte en el fondo de un abismo.

Los escenarios presentarán un fondo de color llamativo, como azul, rojo o amarillo, mientras que las estructuras serán totalmente negras, cómo si se tratara de una silueta. Cada uno de los objetos que veas en pantalla tienen valor y puedes interactuar con ellos, sin embargo antes de utilizarlos, es importante que investigues su función; puedes encontrar cadenas, molinos, ruedas o cajas.





Cada uno de los objetos en pantalla tiene valor, por lo que es importante que interactúes con todos para conocer qué ventajas te pueden otorgar en los acertijos que debes resolver.



Nadie queda fuera

Si crees que se trata de un juego sencillo de dominar, estás equivocada, es un punto en el que los desarrolladores han puesto especial interés, ya que desean represente una opción atractiva tanto para jugadores novatos como para los más experimentados, esto gracias a diferentes niveles de dificultad, que siendo honestos, representan un reto enorme; no podrás completarlos si no has practicado bastante o desconoces la física de los objetos.

NightSky nos recuerda a **World of Goo** en dos elementos, el primero es su estilo gráfico, prácticamente son una calca, y por otro lado, tenemos un *gameplay* único y de momento exclusivo para Wii, lo que nos permite ver cuál es la compañía que más ventajas brinda a los pequeños estudios, como lo es el caso de Nicales, que de seguir así, creemos que puede dar un salto importante, tal como ha ocurrido con otros estudios como High Voltage. Les deseamos la mejor de las suertes.

¿Quién dijo que ser una bruja es sencillo?

Witch´s Wish

Natsume / Nintendo DS

Todos tenemos sueños en la vida, algunos más difíciles de cumplir que otros, pero que a final de cuentas nos permiten vivir con una motivación extra, como es el caso de **Vicky**, una pequeña estudiante que desea convertirse en la mejor bruja del mundo... pero para eso necesita entrar a una escuela de magia, situación que se aleja de sus posibilidades económicas, pero cuando parecía haber perdido todas las esperanzas, aparece una persona que le enseña a despertar sus poderes de forma natural.

A partir de ese momento, **Vicky** hace el bien en todos los lugares que visita, desconociendo que el mayor reto de su vida está aún por aparecer, ya que tendrá la complicada misión de hacer frente a una fuerza maligna que parece terminará con la paz de su poblado.

El juego es un RPG tradicional con extraordinarias animaciones en 3D, donde por medio de acertijos, debemos avanzar a lo largo de varias locaciones, siempre teniendo en cuenta que el *Stylus* será nuestra varita mágica, que nos permitirá marcar conjuros como ocurría en el primer **Castlevania** para Nintendo DS, al mismo tiempo que podemos seleccionar varias opciones que agilizan nuestros viajes e investigaciones.

En el aspecto técnico, sobresale gracias a sus coloridas animaciones y efectos de luz, pero además, musicalmente está bien trabajado, cada melodía es única y se acopla perfecto al momento del juego que estás viviendo, no tendrás queja; pasando a la dificultad, tiene un nivel aceptable, no esperes nada al estilo de **Final Fantasy**, pero es muy bueno.

No todas las personas que te encontrarás te darán información, algunas tienen problemas específicos que de resolverlos conseguirás algunos extras interesantes para complementar tu aventura, en ese sentido la obra es muy completa.

Jamás olvides tu escoba

No pretende ser un juego que revolucione los RPG, eso lo tenían muy claro desde un principio, por lo que en lugar de eso, decidieron volcarse por el lado cómico, original, de modo que en varios momentos vas a reírte por las ocurrencias que tendrá que pasar la joven bruja; es una buena opción, te mantendrá divertido por mucho tiempo.

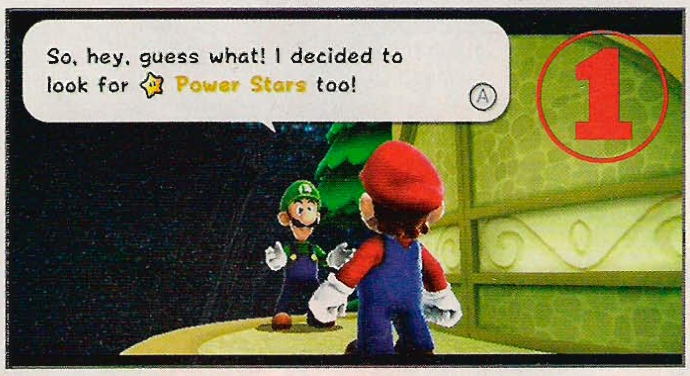
La pantala táctil tiene un gran peso en el *gameplay* de la obra, podrás desde conjurar hechizos hasta cambiar algunos ítems de lugar.

SUPER MARIO GALAXY 2
Mayo 23, 2010
En una galaxia muy MUY cercana
Wii
Nintendo
© 2010 Nintendo. Super Mario Galaxy y Wii son marcas registradas de Nintendo. Visítanos en www.nintendo.com

TOP 10

Super Mario Galaxy 2

Nintendo / Wii



En **Super Mario Galaxy 2** tendrás una nueva aventura para conquistar el espacio y los diversos planetas, utilizando novedosas herramientas que le ayudarán al plomero a dominar cada escenario, como el traje de nube, que te permite crear tres pequeñas nubes para llegar a alturas anteriormente inalcanzables. Asimismo, **Yoshi**, uno de los personajes más icónicos de Nintendo se une a esta odisea para ofrecernos su apoyo a través de diferentes técnicas que harán de este juego un reto impresionante.

Monster Hunter Tri

Nintendo / Wii

El concepto de cacería no volverá a ser el mismo una vez que entres al universo de **Monster Hunter Tri**. Los inmensos mundos y criaturas espectaculares que encontrarás mientras recorres los caminos y buscas elementos para sobrevivir y mejorar tus habilidades como cazador, serán los pretextos ideales para que pases horas de entretenimiento solo o en compañía de tus amigos a través del modo en línea. Por supuesto, este último es de lo más emocionante que hemos visto en Wii.

Sin and Punishment 2: Star Successor

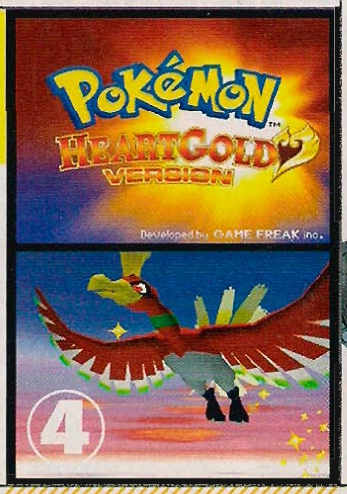
Treasure / Wii

Este título es la secuela de uno de los grandes juegos que aparecieron en el Nintendo 64, pero que por desgracia, lo vimos llegar a nuestro continente unos cuantos años después ya en una versión para Consola Virtual de Wii. Ahora con la secuela, el juego toma una nueva dirección hacia un mundo futurista con excelente calidad gráfica y de sonido, donde hasta dos jugadores pueden compartir la escena.

Pokémon HeartGold / SoulSilver

Nintendo / Nintendo DS

Podrán pasar décadas, pero la euforia provocada por las criaturas de bolsillo se mantendrá vigente en el corazón de los fans. Con **Pokémon HeartGold** y **SoulSilver** se regresa a la emoción que previamente viste en el Game Boy Color o tradicional. Sin embargo, ahora vivirás más intensamente las hazañas del joven entrenador **Pokémon**, al entrar en escenarios modernizados y con nuevas tareas por realizar, así que sentirás la emoción de una aventura fresca y repleta de sorpresas en cada pueblo que visites.

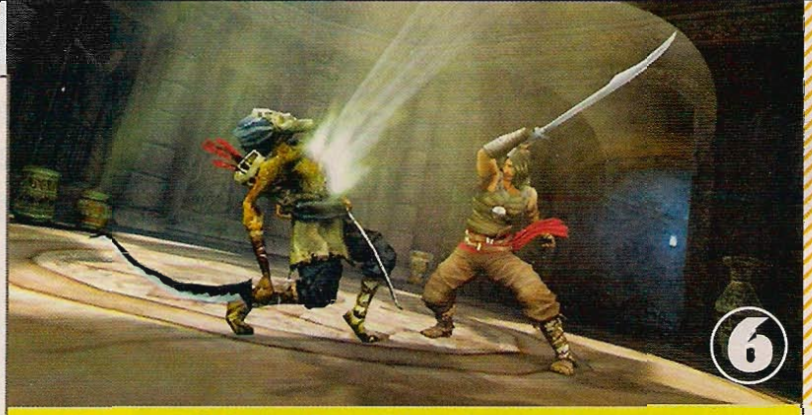


Tatsunoko VS Capcom: Ultimate All-Stars

Capcom / Wii

Siguen pasando los meses y **Tatsunoko VS Capcom: Ultimate All-Stars** se mantiene como uno de los juegos más populares del Wii, y no es para menos, pues se trata del mejor título de peleas que tiene conexión Wi-Fi para que compitas con tus conocidos o desconocidos para demostrar tu poder en la batalla. Lo recomendamos para todos los gustos y edades.

5



6

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Ubisoft / Wii

Los fans lo aclamaban y por ello está de regreso. El **Príncipe de Persia** retoma su posición como héroe de leyenda e inicia una nueva aventura bajo el cobijo de la franquicia de **Las Arenas del Tiempo**. El juego fue creado desde cero pensando en las capacidades del Wii, así que puedes esperar grandes escenas de acción.

Mega Man Zero Collection

Capcom / Nintendo DS

A diferencia de otros *Spin Offs* de **Mega Man** (que han resultado en fracaso), en la línea de **Zero** encontrarás acción clásica y con mucho reto que es lo que nos gusta a los fans, sin embargo, lo mejor viene cuando en esta ocasión, Capcom ha puesto los cuatro títulos en un mismo cartucho de Nintendo DS, por lo que tendrás una grata oportunidad de conocer o reconocer la historia de otro mítico robot humanoide.

7

Mega Man 10

Capcom / WiiWare

8

Por supuesto, **Mega Man** no podía quedar fuera de esta lista con su más reciente aportación de WiiWare. **Mega Man 10** es un título intenso, en donde recorrerás escenarios basados en la época de oro de los 8 bits. Una de las novedades es que puedes elegir a **Protoman** para cursar la aventura desde el inicio e incluso, si quieres complementar más tu juego, puedes descargar contenido extra del Canal de Tienda.

Toy Story 3

Disney / Wii

Más de una década tardaron en regresar las hazañas de **Buzz** y **Woody** a la pantalla grande, dando origen también a un videojuego de aventura que será de lo más entretenido para los jóvenes videojugadores. Los escenarios están tan bien ambientados que parecerá una correcta extensión de la película; además, las diferentes opciones o modalidades de juego en Wii y NDS te darán múltiples horas de diversión al lado de tus personajes favoritos.

10

© 2010 Disney

Iron Man 2

SEGA / Wii

Generalmente los juegos basados en películas adoptan la misma trama e incluyen nuevos elementos que amplían la emoción del jugador. Pero en este caso, con **Iron Man 2**, SEGA tuvo una idea diferente, pues lo que veas en el juego, tanto de historia como de personajes y enemigos tendrá una óptica diferente sin tocar la línea del filme. Por supuesto, protagonistas clave como **Nick Fury, War Machine** y **Natasha Romanoff** estarán presentes y listos para el combate.

9

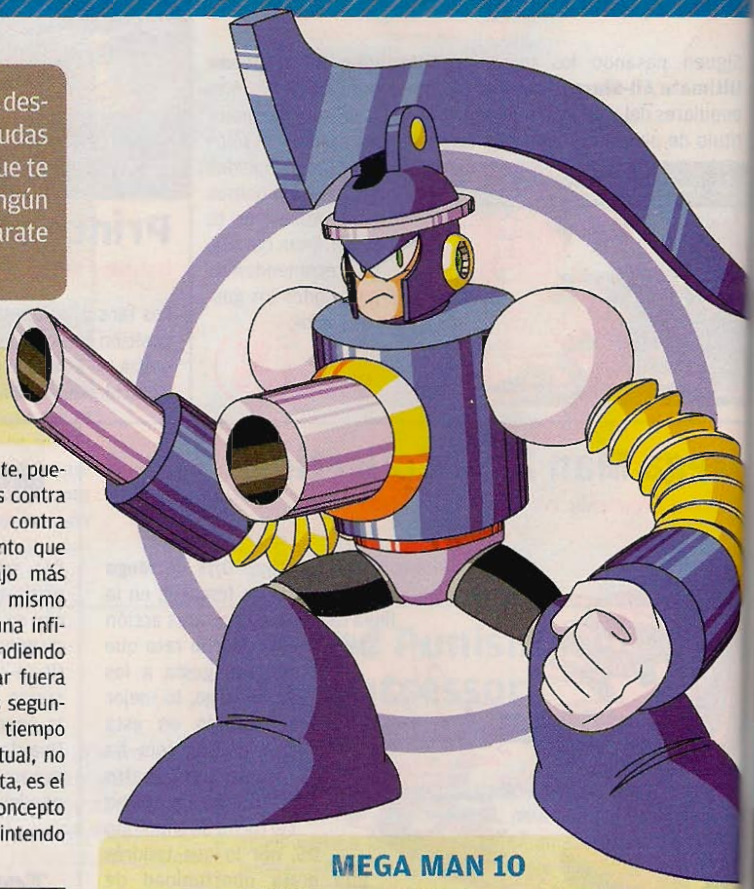
Las mejores DESCARGAS

Entre todas las opciones que te ofrecen los medios de descarga disponible para Wii, seguro que tienes algunas dudas acerca de qué títulos bajar, pero no te preocupes, ya que te hemos preparado un *top ten* con los juegos que por ningún motivo pueden faltar en tu colección, así que prepárate para invertir tus Nintendo Points.

SUPER SMASH BROS.
- Nintendo 64- 1000 Nintendo Points

A pesar de que ahora todos estamos fascinados con **Super Smash Bros. Brawl** para Wii, lo cierto es que todo se lo debemos a este capítulo que apareciera hace ya más de una década para el Nintendo 64. En él puedes elegir hasta doce personajes, cuatro de ellos (**Ness, Luigi, Jigglypuff** y **Captain Falcon**) secretos. Puedes seleccionar sólo un personaje y derrotar a todos tus rivales en el tradicional modo de historia, practicar los movimientos de tus héroes en el *Training Mode* o bien, si lo tuyo son las retas, podrás hacerlo con tres amigos.

La movilidad es su punto fuerte, puedes rebotar a tus adversarios contra cualquier objeto o incluso contra el suelo gracias al movimiento que consigues presionando abajo más el botón de ataque físico al mismo tiempo, lo que da pauta a una infinidad de jugadas que dependiendo de tu habilidad pueden dejar fuera del *stage* a tu rival en pocos segundos. Esperamos por mucho tiempo este título en la Consola Virtual, no puedes dejarlo fuera de tu lista, es el inicio de lo que ahora es un concepto sólido que disfrutamos en Nintendo GameCube y Wii.



MEGA MAN 10
- WiiWare - 1000 Nintendo Points

Después de la gran sorpresa que representó la novena entrega pa WiiWare, Capcom no lo pensó dos veces y decidió crear un nuevo capítu con las aventuras del legendario héroe azul. Los gráficos son una perfec recreación de los que viéramos en los tiempos del NES, lo que perm intrincados escenarios que tendremos que recorrer en el orden correc para sacar ventaja de las armas que los jefes finales nos darán.

Por tradición, los juegos de **Mega Man** tienen una dificultad especialmen elevada, que nos obliga a estar concentrados en todo momento, lo cual mantiene en este título, sin embargo, para no volverlo frustrante para jugadores novatos, se ha agregado una opción en la que la dificultad se reducida de manera drástica, ideal para conocer los entornos. Otra de novedades radica en que al inicio de la aventura podrás seleccionar en **Megan Man** o **Proto Man**, el personaje que conquistara a las multitud cuando apareció en la tercera entrega de la serie.

OGRE BATTLE 64: PERSON OF LORDLY CALIBER – Nintendo 64- 1000 Nintendo Points

Hemos visto varios juegos de estrategia en infinidad de plataformas, pero ninguno como esta obra que Square Enix desarrollará de manera exclusiva para Nintendo 64 al inicio del nuevo milenio. A diferencia de lo que estamos acostumbrados a ver en otras series, aquí no se trata simplemente de amontonar personajes en un tablero hasta que terminen con el enemigo, la ubicación de tus tropas y el tipo de guerrero son vitales para determinar al ganador, por lo que es importante que analices bien la estructura del escenario.

Gráficamente es espectacular, de mejores efectos de fuentes de luz se hayan visto en consolas de 32/64 b lo que hace de cada encuentro todo deleite para la vista, lo cual se de principalmente a que fue de los primer títulos de la consola en rebasar los 3 megas de memoria. Quizá muchos no conocieron en su momento, pero po mos garantizarles que no se arrepenti al descargarlo, es una auténtica joya.

CONTRA REBIRTH
- WiiWare - 800 Nintendo Points

Existen series cuyo cambio de estilo simplemente rompería con la magia que sus versiones originales transmiten, un claro ejemplo de ello lo tenemos en la serie **Contra**. ¿Se la imaginan en 3D con gráficos realistas y mil comandos para distintas armas? Sería un completo desastre y seguramente terminaría convirtiéndose en una serie de guerra más como **Medal of Honor**. Por fortuna los desarrolladores de Konami, conscientes de esto, han realizado una obra al estilo de los juegos de Super Nintendo pero con las ventajas de una consola como Wii.

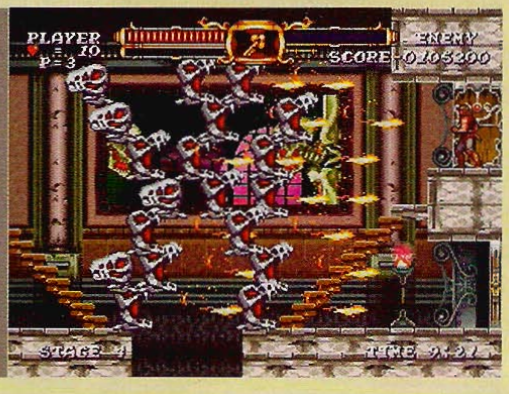
Para jugarlo sólo necesitas del Wiimote en modo horizontal, mueves a tu personaje con el *Pad* mientras que con los botones 1 y 2 saltas y disparas, respectivamente. Desde el primer segundo se nota que no es un título convencional, si no estás concentrado por completo un simple disparo terminará con tus aspiraciones. Recuerda que puedes disfrutarlo con otra persona gracias al modo cooperativo que incluye; no exageramos al decir que es tan bueno que bien pudo aparecer en formato tradicional y lo mismo estaríamos diciendo; es único.

Para los nostálgicos del control, esta es una opción que no pueden dejar pasar, sobre todo por que permite jugar con un amigo o hermano en un adictivo modo cooperativo, al estilo del SNES.

CASTLEVANIA THE ADVENTURE REBIRTH
- WiiWare - 800 Nintendo Points

Ya no es ninguna sorpresa que de alguna manera el conde **Drácula** logre revivir tras los innumerables intentos de la familia **Belmont** para terminar con sus días, pero sí lo es que Konami desarrolle una versión dejando atrás el estilo de laberintos que tanto tiempo se ha visto en Nintendo DS. En esta ocasión lo que desea es regresar la franquicia a sus raíces, lo que debemos decir, consigue de una forma estupenda.

Para empezar, todos los niveles son lineales, al estilo del Super Nintendo, pero no por eso son sencillos, tienen gran variedad de peligros y enemigos, pero por fortuna cuentas con tu siempre fiel látigo, que ahora poseé una característica especial que te permite lanzar un ataque mágico durante un corto periodo. Un detalle que se nos hizo bastante agradable, es que no cuentas con continues, aunque sí puedes manipular la cantidad de vidas un poco para que no se te haga tan complejo. **Castlevania** está de regreso, como todos lo quisimos jugar desde hace años, y lo mejor, en exclusiva para Wii.



En este título, desde los primeros niveles se nota la dificultad, debes medir muy bien cada uno de tus saltos si no quieres terminar en un abismo o en las garras del enemigo.

Earthworm Jim - DSiWare - 500 Nintendo Points

Uno de los regresos más sorpresivos que hemos tenido este año ha sido sin duda el de **Earth Worm Jim**, quien después de experiencias bastante amargas en el mundo en 3D, ha decidido regresar al estilo que lo vio nacer, las dos dimensiones, mediante un *remake* de su primera aventura para disfrutar en el Nintendo DSi. El *gameplay* no ha cambiado, guías al protagonista por escenarios muy coloridos en los que la salida no siempre estará a la vista.

Para no meterte en problemas, es vital que no desperdicies tus municiones, trata de evitar a los enemigos en lugar de enfrentarlos; cuando llegues con los jefes de nivel agradecerás cada bala que ahorraste, ya que aunque te dan algunas durante el encuentro, tienes que esperar a que aparezcan, lo que aumenta el riesgo de que seas eliminado. Como un extra especial, la cámara la vas a poder utilizar para realizar ciertos gestos en divertidos minijuegos.

KIRBY SUPER STAR
- Consola Virtual - 800 Nintendo Points

Este juego fue un auténtico fenómeno en el Super Nintendo debido a la variedad que ofrecía; por principio de cuentas, el **King Dedede** ha robado la comida de Dream Land, por lo que nuestro valeroso héroe rosado debe recuperarla antes de que sus pobladores comiencen a sentir los estragos. La historia está dividida en seis juegos principales, cada uno con diferentes peligros, que van más allá de enemigos con colores distintos; te vas a ver las caras con **Dyna Blade** y **Meta Knight**, así que toma tus reservas.

Los minijuegos son sumamente adictivos, se trata de **Samurai Kirby** y **Megaton Punch**; en ellos tienes que esperar el momento justo para actuar, como si se tratara de uno de los juegos de **Wario Ware**. Han pasado muchos años desde su lanzamiento, pero hasta ahora, sigue siendo la mejor aventura del personaje, sería un delito no tenerlo en tu colección, sobre todo si te gustan los retos difíciles.

EXCITEBIKE: WORLD RALLY
- WiiWare - 1000 Nintendo Points

Los amantes de la velocidad estarán felices con el siguiente título, se tra de **Excitebike: World Rally**, secuela directa del legendario título de N que muchos conocieron gracias a los ayudantes de **Super Smash Bro Brawl**. Pues bien, en esta ocasión, entraremos al mundo del motociclis de una manera especial, ya que las carreras dejarán de ser solitarias pa dar paso hasta a cuatro participantes al mismo tiempo gracias a las cap cidades Wi-Fi de la consola, lo que representa un verdadero sueño para l seguidores de la serie. Para que la diversión jamás termine, qué mejor q construir tus propias pistas, así es, se incluye un excelente editor, con bastarán cinco minutos para poder tener un circuito listo. El estilo gráfi es en 3D, pero manteniendo la perspectiva de la versión original, lo q permite que puedas anticiparte a los obstáculos del terreno.

REAL SOCCER 2010
- NDSiWare - 800 Nintendo Points

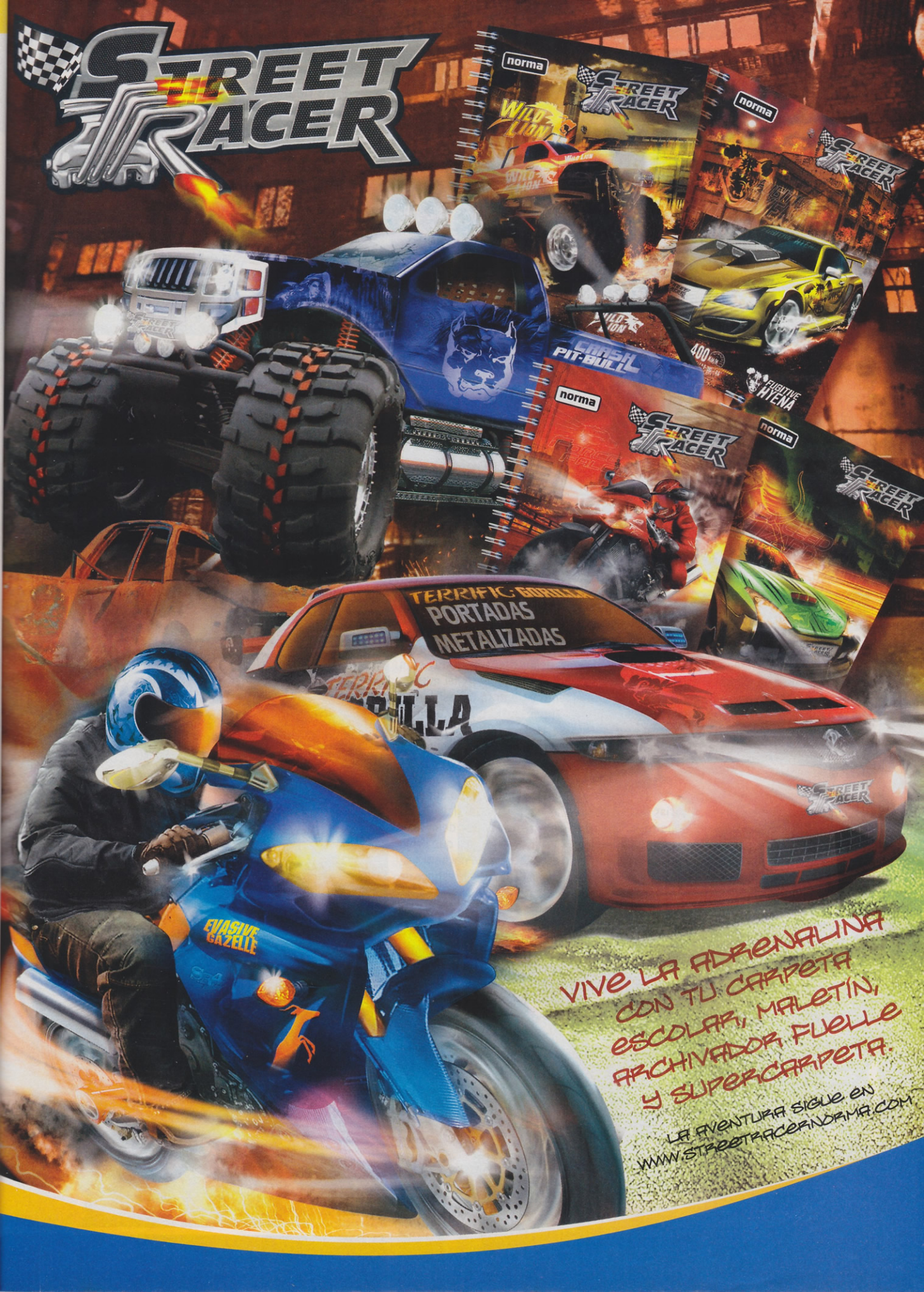
Estamos ante el juego de futbol más completo que podrás descargar para tu NDSi. Para empieza cuenta con todas las selecciones nacionales más populares del mundo, por lo que obviamente podrás encontrar a Brasil, Italia, Alemania y México; aunque eso sí, no cuenta con los nombres reales de los futbolistas, situación que pasa a segundo término una vez que tomas el control de tu equipo; puedes hacer jugadas de todo tipo, rápidas, de varios toques, no importa tu experiencia la dinámica del título te lleva de la mano.

Por competencias no vas a tener pretexto, puedes participar en partidos amistosos o bien buscar torneos internacionales, como la Copa Africana, América, incluso la Copa del Mundo. En cuanto a la variedad de estrategias y alineaciones, contarás con suficientes para afrontar cualquier circunstancia; lo interesante es que todo esto lo podrás observar en la pantalla inferior. **Real Soccer 2010** es una experiencia genial que te hará pasar grandes momentos solo o con tus amigos, mucho más ahora que el Mundial está en auge.

SONIC & KNUCKLES
- Consola Virtual -

El cuarto capítulo en la serie principal de **Sonic** es increíble juego de plataformas, donde tendremos q poner en su lugar una vez más al **Dr. Eggman** an de que logre su plan de conquistar al mundo, misi en la que no estaremos solos, ya que por primera v podremos controlar a **Knuckles** que a diferencia d erizo, nos permite un juego más pausado.

Una de las características que vale la pena mencion de esta obra, es que cuenta con un sistema que dete ta si cuentas en tu Wii con las anteriores entregas **Sonic**, y al cargarlas te habilita una opción para q las termines usando como protagonista a **Knuckle** A **Sonic** le ha costado trabajo sobresalir en sus jue más recientes, sin embargo, sus primeras obras s verdaderos monumentos al género; debes conocer lo


STREET RACER
norma
WILD LION
CRASH PIT-BULL
FUGITIVE HYENA
TERRIFIC GORILLA
PORTADAS METALIZADAS
EVASIVE GAZELLE
VIVE LA ADRENALINA CON TU CARPETA ESCOLAR, MALETÍN, ARCHIVADOR FUELLE Y SUPERCARPETA.
LA AVENTURA SIGUE EN WWW.STREETRACERNORMA.COM

Uno de los juegos más esperados para este año 2010 ha sido sin duda **Super Mario Galaxy 2** para Wii, que apareciera el pasado mayo en nuestro continente. Un lanzamiento como éste no podía pasar inadvertido, por lo que Nintendo preparó un evento para los videojugadores mexicanos, que tuvo lugar en el Papalote Museo del Niño, donde los asistentes pudieron conocer y disfrutar de esta gran obra antes que nadie. Si no pudiste asistir, checa el siguiente reporte.

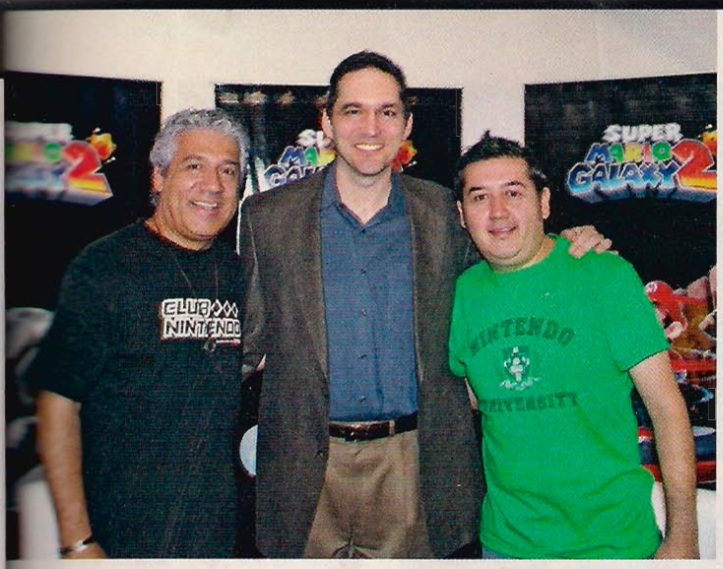
© 2010 Nintendo

¡Comenzó el gran lanzamiento!

La gran noche para todos los videojugadores tuvo lugar el sábado 22 de mayo a las nueve de la noche, aunque está de sobra decir que varios de los asistentes estuvieron presentes desde algunas horas antes para no perderse ni un solo detalle del evento. La fiesta no tardó en comenzar, ya que desde el momento de entrar, los asistentes podían mostrar y presumir sus habilidades en el primer **Super Mario Galaxy**, esto en varios interactivos que estaban colocados en el museo. Se creó un ambiente bastante agradable en el que todos esperaban con ansias el momento indicado para poder dar el salto a la secuela del título.

La presentación oficial se realizaría dentro del domo digital del museo, pero antes de ese momento, Nintendo preparó varias actividades en las que regalaron llaveros de **Super Mario Galaxy 2**; todos querían tener uno, pero solamente los que demostraban ser verdaderos seguidores de **Mario** y Nintendo podían obtenerlos, así que como podrás imaginarte, se volvieron rápidamente un artículo de colección. La noche transcurría de gran forma, pero aún faltaba lo mejor, entrar al domo digital y ser testigos de un gran evento más en el que nuestro país juega un papel fundamental.

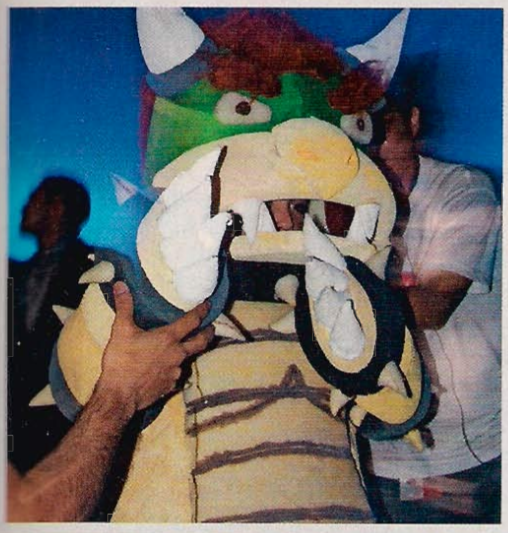
De nueva cuenta, Mark Wentley, de Nintendo de América, nos visitó para encabezar el estreno de **Super Mario Galaxy 2**.



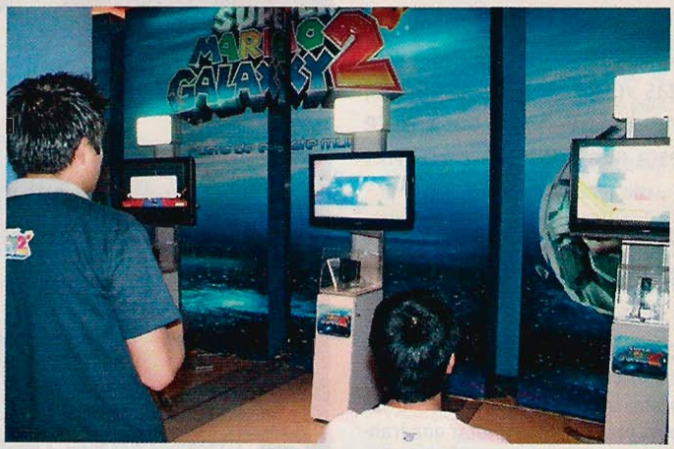
Pepe Sierra y Toño Rodríguez platicaron por largo rato con Mark; en nuestra página de Internet puedes ver la entrevista que nos concedió. ¿Tendrémos más eventos?

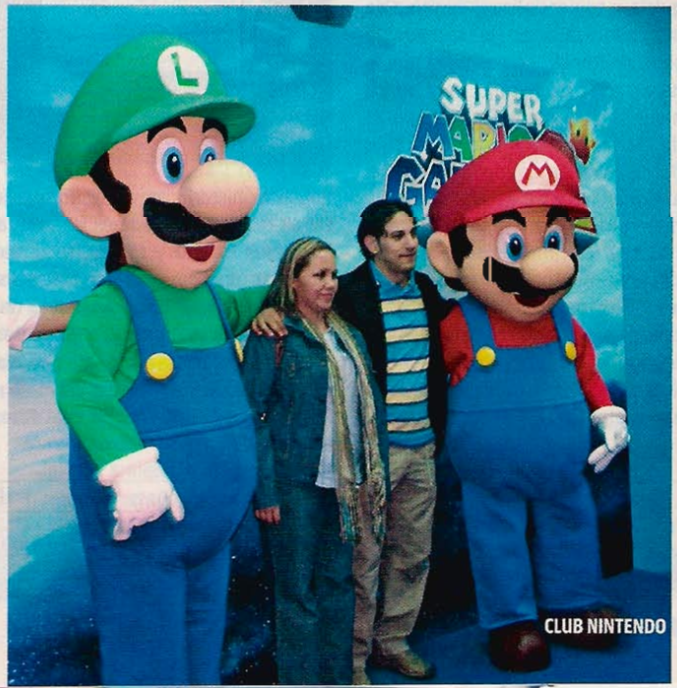
El momento de explorar la galaxia había llegado

Cuando llegó el momento de entrar al domo, toda la gente lo hizo con orden, demostrando el gran comportamiento de los jugadores mexicanos. El escenario era perfecto, en el interior se simulaba una noche llena de estrellas, en las que posteriormente pudimos ver volar a **Mario**, **Yoshi** y compañía en varios videos donde los representantes de Nintendo en América Latina, mostraban los nuevos movimientos que tendríamos en esta ocasión. Todos los asistentes aplaudían, gritaban, fue un momento de gran emoción poder ser parte de un lanzamiento tan importante, pero aún quedaban algunas sorpresas que harían de la noche algo verdaderamente mágico. Comencemos con el concurso de *cosplay*; varios asistentes no se pudieron resisitr y acudieron disfrazados de personajes del Universo de la Gran N, **Mario**, **Kirby**, **Princess Peach** y **Bowser** se llevaron la noche, particularmente el archienemigo del plomero, ya que como puedes ver por las imágenes, su atuendo tenía un alto grado de detalle. Al terminar, todos los invitados podían tomarse una foto con las estrellas del lanzamiento **Mario** y **Luigi**, cabe mencionar que este tipo de botargas no se habían visto antes en estas presentaciones, fue una exclusiva. Para rematar, al salir del domo ya estaba disponible **Super Mario Galaxy 2** para maravillar a todos los presentes con su gran calidad. Eventos como estos ratifican el compromiso de Nintendo con América Latina y sobre todo México, así que a nosotros como videojugadores, sólo nos queda corresponder adquiriendo y disfrutando de las maravillas de la compañía.



Bowser se llevó el primer lugar en el concurso de *cosplay*. Es un hecho que los fans siempre se hacen ver de manera importante. Las botargas de **Mario** y **Luigi** llegaron a México para quedarse.





Shrek Forever After

¡El ogro regresa a la acción!

Como ya es costumbre, con la salida de una nueva película en CGI, el videojuego no tarda demasiado en llegar a nuestras consolas portátiles o caseras. En esta ocasión tenemos la adaptación de la última película de la serie original del ogro más famoso del cine, **Shrek**, quien se enfrenta al reto más difícil de su vida... después de ser padre, claro está. Al igual que en los juegos anteriores, tendrás la oportunidad de revivir los momentos más intensos y cómicos de la cinta en compañía de tu familia, además de algunas escenas variadas para darle un toque de frescura que te mantendrá divertido de principio a fin. No te pongas verde de la impaciencia, vamos a ver qué nos ofrece esta nueva opción para Wii.

¿Quién es **Rumpelstiltskin**?

Como suele pasar, la mayoría de las secuelas y precuelas tienen pretextos disfrazados de historias para poder sobreexplotar una franquicia y comercializar todo tipo de mercadotecnia. En el caso de la serie de **Shrek**, hemos visto que le ha pasado casi de todo, pero nunca había tenido que enfrentar al olvido de sus amigos y a una realidad alterna en donde él no existe; ahora aparece en escena un nuevo villano de nombre impronunciable y hay varios cambios que, para ser sinceros, nos parecieron suficientes como para esperar esta película (y su juego correspondiente) con agrado, esperando que ya por fin sea el último capítulo, como lo han prometido.

Según la historia, es revelado que justo antes de que **Shrek** rescatara a **Fiona** en la primera cinta, sus padres, los **Reyes Harold** y **Lillian**, recurrieron a la ayuda de un sujeto que puede hacer tratos mágicos de nombre **Rumpelstiltskin**, quien a cambio de ser coronado rey de **Far Far Away**, liberaría a **Fiona** del hechizo; lamentablemente para él, la noticia de que **Fiona** había sido rescatada llegó justo a tiempo antes de que el **Rey Harodl** firmara el contrato, por lo cual **Rumpelstiltskin**, juró vengarse deseando que **Shrek** nunca hubiera nacido. Tiempo después, **Shrek** y **Fiona** están felizmente casados, pero el ogro extraña su vida antigua, por lo cual sin querer, firma un contrato con **Rumpelstiltskin** para "cambiar" uno de sus días comunes por uno de su tiempo de ogro; obviamente el villano sólo lo engañó para evitar su existencia y ahora **Shrek** ha desaparecido de la vida y memoria de sus amigos, por lo cual debe luchar por regresar todo a la normalidad antes de que sea tarde.

JUGADORES 1-4

Compañía: **Activision** / Desarrollador: **Activision** / Categoría: **Acción/ Aventuras**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA · RANKING EN 8.0

Llevando la aventura a otro nivel

El estilo de juego de **Shrek Forever After** es muy similar al de las entregas anteriores, pero cuenta con muchos elementos nuevos y una diversidad mayor de escenas y *puzzles* para pasar cada misión. Los escenarios están diseñados para que revivas los eventos de la película, claro que tienen los cambios lógicos para ofrecerte una aventura que resulte familiar después de ver la cinta, pero lo suficientemente distinta como para que la acción sea fresca y divertida más allá de lo que conociste en el cine. Lo más notorio es que podrás recorrer tanto el mundo normal, como el alterno para poder progresar en el juego y acabar con **Rumpelstiltskin** y su tiránico reinado.

Para cuatro ogros

Este juego cuenta con muchas bondades que lo hacen recomendable, pero lo mejor es que pueden participar hasta cuatro jugadores de manera simultánea para compartir la jornada de **Shrek** y sus amigos; pero no hay problema si alguien ya debe irse o acaba de llegar cuando el juego ya había comenzado; este título cuenta con el sistema de entrar y salir del juego en cualquier momento, así que no hay problema, pueden tomar o dejar el control cuando quieran y disfrutar del modo cooperativo de **Shrek Forever After**. Pueden elegir obviamente al ogro consentido, **Shrek**, a **Fiona**, **Donkey** o **Puss in Boots** para pelear, cada uno con sus habilidades especiales para ayudar al equipo.

En este juego vivirás más escenas que en la película misma.

Conservando la calidad

A pesar de que **Shrek Forever After** es sumamente parecido a sus antecesores por conservar los mismos elementos que los han hecho recomendables, sin duda puede brillar por sí solo gracias a sus excelentes gráficos, música y humor, así como también la modalidad de cambiar de una realidad a la otra. En cada uno de los mundos encontrarás diversos retos que requerirán de la cooperación de todos los miembros del equipo, pero no creas que es sólo cuestión de cambiar de personaje y ya, sino que también deberás resolver acertijos y *puzzles* para poder avanzar en cada capítulo de la historia.

"Ograciosadas" rápidas

1.- **Shrek Forever After** es la primera película de la serie en RealD-3D e IMAX 3D.

2.- Es la única cinta de la saga en ser presentada en el radio de 2.34:1.

3.- **Forever After** es la cuarta película, pues antes están **Shrek**, **Shrek 2** y **Shrek the Third**; **Shrek 4D** y **Shrek the Halls** son cortometrajes.

4.- La cinta dura 93 minutos.

5.- El presupuesto fue de 165 millones de dólares.

Muy recomendable

Shrek Forever After es un título que no te puedes perder por nada del mundo si eres fan del ogro y sus amigos, pero no te vayas con la finta de que es "un juego más basado en una película"; realmente vale la pena como videojuego en sí, pues tiene muchos elementos, detalles y un *gameplay* sólido y divertido que puedes disfrutar aun si la cinta no te gustó mucho que digamos. Si deseas revivir las aventuras de **Shrek** y compañía, no lo dudes y dale un buen vistazo, pues te quedarás enganchado y no pararás hasta terminarlo. Eso sí, al igual que **Shrek**, no dudes en solicitar ayuda de tus amigos para sobrevivir, por algo se puede jugar hasta de a cuatro personas de manera simultánea. ¡Es hora de pelear por recuperar tu vida!

RANKINGS

Master:

Después de una terrible tercera parte, DreamWorks nos ofreció una última muy divertida, tal vez no sea la mejor de las cintas, pero te reirás bastante con las ocurrencias de todos lo personajes. Del mismo modo en que la casa productora mejoró la cinta, en Acrivision decidieron hacer lo mismo con la entrega del videojuego, es muy entretenida, una aventura sólida, que deja atrás el tener que explorar locaciones enormes; toda la acción es continua. Por otro lado, la que considero como su mejor característica es la posibilidad de compartir la historia hasta con tres amigos más, todos al mismo tiempo, sin importar el tiempo en el que se unan a la partida. Es una buena opción.

Crow:

Conservando la ironía y buen humor que ha caracterizado a las películas, ahora tenemos a nuestro alcance la adaptación en videojuego de lo que vendría a ser la última cinta de las aventuras del ogro verde y el burro parlanchín. Lo interesante es que, en el juego, se conservó la posibilidad de participar con otros tres amigos para vivir una experiencia extra divertida. Cada uno de los personajes tendrá un papel en específico y juntos deberán conquistar todos los escenarios conforme hayan aparecido en la pantalla grande. Por supuesto, también lo puedes jugar de forma individual, aunque en la opinión de nosotros, el modo multijugador es el que resulta más dinámico.

Panteón:

Como ya es una tradición casi obligatoria, el juego basado en la película no se iba a tardar demasiado. Los títulos de **Shrek** han ido progresando en calidad, pero eso sí, lo mejor es que la diversión ha sido constante, por lo cual es muy recomendable, especialmente si reíste como nunca al ver la cinta en el cine. Espero que de verdad ya dejen descansar a **Shrek** un tiempo, para que no lo choteen más, aunque debo admitir que mejoraron en personajes e historia, porque el peor villano/personaje de la serie es sin duda el **Hada Madrina**. Te recomiendo dos cosas: ver la película (si ya la viste, hazlo de nuevo), e invitar a tu familia a jugar **Shrek Forever After**.

Un mundo de color no siempre es sinónimo de tranquilidad

© 2010 Nintendo

FlingSmash

Todos esperamos con ansias los grandes lanzamientos de Nintendo a lo largo de este año, como **Super Mario Galaxy 2**, **Sin and Punishment** o **Metroid Other M**, sin embargo, no son las únicas apuestas que la compañía nos tiene preparadas, existen otras opciones como **FlingSmash**, un divertido título que pretende cautivarnos con su creativa mecánica de juego, la cual como ya es costumbre, viene acompañada de horas de diversión.

Analiza bien los elementos del escenario para que puedas evadirlos.

El héroe que nadie esperaba

La historia del juego comienza cuando la pacífica isla Suthon se ve amenazada por una presencia maligna conocida como **Omminus**, lo cual tiene a todos sus pobladores asustados, ya que no saben cómo detener tal fuerza. Las esperanzas estaban perdidas, la resignación comenzaba a hacerse presente en cada rincón de la isla, pero en esos momentos de apremio, un héroe surge de la nada, **Zip**, un pequeño ser con forma de esfera que pretende regresar la tranquilidad a tan querida región.

Realmente el argumento es un simple pretexto para dar vida a una aventura como pocas, divertida de principio a fin, en la que lo único que necesitas para poder disfrutarla es de un Wiimote con Wii MotionPlus, ya que el juego ha sido desarrollado para usarse de manera exclusiva con este aditamento.

JUGADORES 1-2

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Cartoon** / Categoría: **Teen**

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★½ DIFICULTAD ★★½ HISTORIA ★○

RANKING EN 7.5

En la parte inferior de la pantalla, del lado derecho, podrás ver la orientación que tiene el Wiimote durante toda la aventura, esto resulta muy útil, pues en ocasiones por agitarlo de más, podemos perder el sentido y no ejecutar los movimientos de manera correcta, así que no lo pierdas de vista.

Chocar no siempre es tan malo

Para salir airoso de su misión, **Zip** no cuenta con armas tradicionales como espadas, pistolas o escudos, vamos, no tiene ni un traje que lo proteja. La manera en la que deberá combatir a los enemigos es lanzándose sobre ellos, para golpearlos con su propio cuerpo, como si se tratara de un balón de dodgeball, pero la ventaja es que aquí no contaremos con rebotes sin sentido, todo estará calculado para poder avanzar sin problemas... o bueno, no tantos.

Los peligros que debes afrontar no se limitan solamente a esquivar enemigos, también deberás derrumbar estructuras pesadas que se interpongan en tu camino, para ello debes fijarte muy bien en dónde pegar, ya que en algunos puntos puedes resultar dañado, por ejemplo si algún bloque tiene picos; en cambio, si chocas contra una línea sin riesgos, puedes provocar una reacción en cadena que te facilite las cosas.

Para disfrutar más de esta aventura, nada como jugar con un amigo, así podrás enfrentar a los enemigos más relajado.

Aprovecha tus recursos

En ciertos momentos podrás hacer uso de algunos ítems especiales, el más común es uno que te permite triplicar tu imagen por diez segundos, tiempo en el que sin pensarlo debes moverte de un lado a otro para poder destrozar todas las estructuras rápidamente. Cada nivel a pesar de ser lineales, guardan interesantes secretos, como pueden serlo pasajes secretos, para encontrarlos no sólo es necesario golpear cada bloque, sino además observar el comportamiento de ciertos objetos, ya que algunos al ubicarse en cierta posición, te dejan ver llaves o nuevos caminos.

El juego incluye una modalidad para que dos jugadores disfruten la aventura de manera simultánea, lo cual es de bastante ayuda en momentos de apremio, como cuando enfrentas a grandes enemigos. Lo interesante es que el segundo héroe no es un clon de **Zip**, se trata de un personaje original de nombre **Pip**.

Una bola de curiosidades

1.- En total la aventura se compone de ocho mundos, cada uno con ambientaciones diferentes, como pueden serlo bosques o fábricas, lo que rompe con la monotonía.

2.- Si cumples con ciertos objetivos puedes activar varios minijuegos y hasta ocho niveles extra, con los que se aumenta considerablemente el *replay value*.

3.- Los jefes finales, por lo regular cuentan con sólo un punto débil, una vez que lo identifiques debes buscar la manera de impactarlo, ya sea directamente o de rebote.

Rebota a la diversión

FlingSmash ha resultado toda una revelación, es un juego que ofrece retos para todo tipo de jugador, por lo que no te aburrirás de el en un buen rato. En cuanto al Wii MotionPlus, ha sido empleado de manera inteligente, no sólo como un pretexto, lo que demuestra que su gama de movimientos no se limita sólo a obras en 3D, sino que puede ser aprovechado en cualquier género siempre que se tenga talento y creatividad, como es el caso del estudio que desarrolló este juego.

RANKINGS

Master:

Al inicio tenía mis dudas con este juego, pero realmente es muy divertido, el control es impecable, reacciona de manera inmediata a tus movimientos, lo que facilita tus acciones; lo que me encantó es que el escenario no es una colección de bloques que debes romper, su diseño está lleno de acertijos y secretos que tienes que descubrir si es que deseas conocer todos los extras que te ofrece la aventura. El modo para dos jugadores es lo mejor del juego, puedes dividirte el trabajo o bien hacer ataques dobles, todo es cuestión de que te acoples con tu compañero, pero sin duda es la mejor manera de disfrutar el título, que por su mecánica, no me extrañaría verlo pronto en Nintendo DS.

Crow:

El concepto no se me hace del todo novedoso e, incluso, podría atreverme a decir que bastaría con que hubiera aparecido dentro del canal de descargas y no necesariamente como disco físico. ¿Cuáles son los puntos buenos? Quizá el hecho que se trata de un juego que impulsa la interactividad con los escenarios, de una forma tan básica que no importará qué edad tengas o cuál sea tu nivel en los videojuegos, podrás tomar un Wiimote y empezar a divertirte durante una serie de escenarios. El juego es compatible con el Wii MotionPlus, lo que asegura una perfecta movilidad y respuesta al control. En conclusión, siento que le faltó mas creatividad para que resaltara en Wii.

Panteón:

Seamos sinceros, ustedes saben que yo soy fan de los juegos sencillos, pero divertidos; siempre estoy defendiendo a los títulos que te entretienen aunque carezcan de una historia ganadora de premios y todo eso, pero la verdad no estoy de acuerdo que nos vendan algo como esto al precio de un producto tradicional que encuentras en tiendas, siendo que es un concepto que ya vimos de forma similar en celulares (por citar un ejemplo). Como un juego descargable en 1000 Wii Points hubiera quedado perfecto, pero la verdad no está innovando mucho que digamos. Es bueno sí, pero no tanto. Si tienes oportunidad de conocerlo, te recomiendo mucho que lo hagas antes de que inviertas tu dinero.

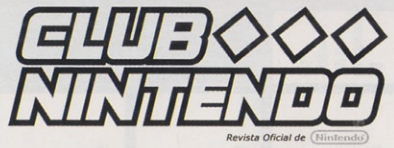
SUPER MARIO GALAXY 2

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo

JULIO 2010

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
				1 Lanzamiento: FlingSmash (Wii)	2	3
4	5	6 Lanzamiento: Tournament of Legends (Wii)	7	8	9 Termina el año escolar. ¡Disfruta las vacaciones!	10
11 Final del Mundial Sudáfrica 2010.	12	13 Lanzamiento: The Bachelor & the Bachelorette (Wii)	14	15	16	17
18	19	20	21	22 Lanzamiento: Zany golf (Wii)	23	24
25	26	27 Lanzamiento: Guilty Party (Wii)	28	29	30	31

© 2010 Nintendo



AGOSTO 2010

Domingo	1	8	15	22	29
Lunes	2	9 Lanzamiento: Lucha Libre AAA: Héroes del Ring (Wii)	16	23	30
Martes	3	10 Lanzamiento: Madden NFL 11 (Wii)	17 Lanzamiento: Big Beach Sports 2 (Wii)	24	31 Lanzamiento: Metroid Other M (Wii)
Miércoles	4	11	18	25	
Jueves	5	12	19	26	
Viernes	6	13	20	27	
Sábado	7	14	21	28	

METROID OTHER M

© 2010 Nintendo

SIN & PUNISHMENT 2
STAR SUCCESSOR

SEPTIEMBRE 2010

Domingo		5	12	19	26
Lunes		6	13	20	27
Martes		7 Lanzamiento: Batman: the Brave and the Bold (Wii)	14	21 Inicia el Otoño	28
Miércoles	1	8	15 Lanzamiento: Chuck E Chese´s Playhouse (Wii)	22	29 Lanzamiento: Greg Hastings Paintball (Wii)
Jueves	2	9	16 Bicentenario Independencia de México	23	30 Lanzamiento: Lost in Shadow (Wii)
Viernes	3	10	17	24	
Sábado	4	11	18	25	

CLUB NINTENDO

© 2010 Nintendo

¡PRONTO PODRÁS CREAR TU PROPIO JUEGO!

BUSCA EL TUYO EL 28 DE MARZO

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

© 2009-2010 Nintendo Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS. WarioWare and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo Visit us at www.nintendo.com XXXXXA

PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

OCTUBRE 2010

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
					1 Lanzamiento: Ghost Recon Future Soldier (Wii)	2
3	4	5 Lanzamiento: Ben 10: Ultimate Alien (NDS)	6	7	8	9
10	11	12 Lanzamiento: Naruto Shippuden: Naruto vs Sasuke (NDS)	13	14	15	16
17	18	19 Lanzamiento: FIFA Soccer 2011 (Wii)	20	21	22	23
24	25	26 Lanzamiento: SW: The Force Unleashed 2 (Wii)	27	28	29	30
31						

© 2010 Ubisoft

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
NOVIEMBRE 2010
Domingo
Lunes
Martes
Miércoles
Jueves
Viernes
Sábado
7
14
21
28
1 Lanzamiento: Disney´s Epic Mickey (Wii)
8
15
22
29
2 Lanzamiento: The Conduit 2 (Wii) Día de muertos
9 Lanzamiento: Call of Duty: Black Ops (Wii)
16
23
30
3
10
17
24
4
11
18
25
5
12
19
26 En venta la revista Club Nintendo de diciembre
6
13
20 Centenario de la Revolución Mexicana
27
THE LEGEND OF ZELDA:
SPIRIT TRACKS
© 2010 Nintendo

SONIC & SEGA
ALL-STARS RACING

© 2010 SEGA

DICIEMBRE 2010

Domingo		5	12	19	26 En venta la revista Club Nintendo de enero 2011
Lunes		6	13	20	27
Martes		7	14	21 Inicia el Invierno	28
Miércoles	1 Lanzamiento: Ghost Trick: Phantom Detective (NDS)	8	15	22	29
Jueves	2	9	16	23	30
Viernes	3	10	17	24	31 Lanzamiento: NBA JAM (Wii) Fin de año
Sábado	4	11	18	25 ¡Feliz Navidad te desea el *staff* de Club Nintendo!	

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

© 2008 Nintendo

Tournament of Legends

¡Un torneo exclusivo para grandes gladiadores! ¿Crees estar listo para afrontarlo?

El hasta hace unos años desconocido estudio High Voltage, es ahora uno de los más productivos en lo que se refiere a desarrollos para Wii, que lejos de dormirse en sus laureles luego de habar lanzado el excelente **The Counduit**, ha seguido experimentando en otros proyectos pertenecientes a otros géneros, como es el caso de **Tournament of Legends**, juego de pelea que llega a Wii buscando revitalizar el estilo en 3D, objetivo que desde nuestro punto de vista logran de manera asombrosa.

Cambio de direcció

Cuando se mostró por prime vez este proyecto, su nombre e **Gladiator. A.C.**, y lejos de presen personajes variados, todos parec ser los típicos guerreros que se us en este tipo de títulos, sin mayo diferencias entre ellos salvo el no bre, pero por fortuna los desarro dores replantearon el estilo grá y el diseño de personajes, lo que como resultado un *gameplay* m profundo además de escenar más realistas y coloridos.

Al ya no usar solamente gladia res, el nombre ya no quedaba bien, por lo que se decidió usar de **Tournament of Legends**, que viene como anillo al dedo. En to podrás usar a una decena de pele dores, todos con estilos distin y trabajos de manera perfecta grado de que dominarlos por co pleto te tomará mucho tiempo, lo que es recomendable practi los alcances de cada movimie ya que al momento de los enfre mientos, no todo será apretar bo nes con ritmo como suele ocurri las tres dimensiones, sino que de rás medir bien cada movimie para poder encadenar los ataque lograr buenas combinaciones.

¿Intercambiando papeles?

Castlevania y **Soul Calibur** son dos de las mejores series de la industria, por ello cuando anunció su salida en Wii, todos los videojugadores se sorprendieron de la decisión toma tanto por Konami como por Namco, ya que **Castlevania** se volvería un juego de pele mientras que **Soul Calibur** uno de aventuras... sí, así de irónica puede ser la vida, estas d sagas se prestaron mutuamente sus estilos habituales, logrando buenos juegos, pero no que se esperaba de ellos. Por tal razón, creemos que **Tournament of Legends** puede lle ese vacío poligonal en la consola de Nintendo, mediante un buen *gameplay*.

JUGADORES 1-2

Compañía: **SEGA** / Desarrollador: **High Voltage** / Categoría: **Teen**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA · RANKING EN ◇ 7.5

Cada uno de los participantes tiene un motivo en especial para combatir, desde simple ego hasta cuidar el mundo.

La estrategia inicia afuera de la arena

Además de los movimientos básicos de cada personaje, puedes usar diferentes tipos de armas para dañar a tu rival, pero no creas que ocurre como en **Mortal Kombat V**, donde más que ayudarte terminaban por revolverte entre tantas técnicas de pelea. Aquí todo el tiempo tendrás el arma equipada, pueden ser pequeñas, como cuchillos, de poder como hachas o bien complementarias como espada y escudo, siendo este último el estilo que se recomienda para iniciar.

Lo sobresaliente del *gameplay*, es que combina tanto los botones como algunos movimientos del Wiimote para ejecutar los ataques, de modo que no te cansas de pasar todo un round agitando el control, además de que aquí se reconocen nuestras órdenes de manera impecable, lo que permite que podamos realizar combos sin preocuparnos en la precisión de los comandos, lo que es fundamental en estos juegos, sobre todo después de conocer el trabajo que realizó SEGA con **Bleach** para esta misma consola.

No sólo tienes que cuidarte de los embates enemigos, al mismo tiempo debes prestar atención a lo que ocurre en el escenario, ya que son interactivos; pero no creas que simplemente porque podrás arrojar al rival a un par de estatuas, no, de la nada aparecerán enemigos extras como águilas o tentáculos que deberás esquivar marcando la secuencia que se muestre en pantalla.

Para complementar la acción, en la parte inferior de la pantalla tendremos la tradicional barra de energía que nos permite realizar ataques especiales ya sea para terminar con nuestros enemigos o para equilibrar el rumbo de la batalla si estábamos contra las cuerdas.

Cuando el tiempo se agote y no haya un ganador, se mostrará una pantalla en la que puedes ir girando el *Stick* y agitando el Wiimote, mejorarás el estado de salud de tu peleador así como de su vestimenta, dejándolo listo para continuar el combate.

Una deslumbrante armadura

El trabajo gráfico de este juego es muy bueno, con animaciones perfectamente detalladas para cada ataque, además de contar con cinemas de introducción a cada enfrentamiento en donde ambos personajes se hacen de palabras, dejando todo listo para comenzar a repartir golpes. Sabemos que al no presentar la profundidad de los ambientes de **The Conduit** era sencillo conseguir gráficos detallados, pero aun así, el resultado final es de reconocerse.

Con entregas como **Tatsunoko vs Capcom**, **KOF: Orochi Saga** o **Samurai Showdown**, se pensaría que una vez más los juegos de pelea en 3D estarían olvidados, pero High Voltage nos vuelve a demostrar que para mejorar sólo es cuestión de innovar, justo como ocurre en esta entrega. **Tournament of Legends** es excelente, puede representar el inicio de una nueva serie, situación que sin duda le vendría bien al medio.

RANKINGS

Master:

Salvo la serie **Clash of Ninja de Naruto**, todos los títulos de pelea que han utilizado el Wiimote lo han realizado de una manera caótica, que lejos de representar una sensación más realista, sólo generan frustración en los jugadores, además del cansancio que genera agitar el control por cinco minutos sin ninguna orientación específica. Por el contrario, en **Tournament of Legends** se ha encontrado un equilibrio inteligente para no saturarnos con comandos imposibles de ejecutar, lo que desde ahora lo coloca en un referente para futuros proyectos; vaya, High Voltage se está convirtiendo en uno de mis estudios favoritos gracias a la creatividad de sus desarrollos.

Crow:

Ahora que ya tenemos el antecedente más claro de **The Conduit** por parte de la compañía High Voltage, podemos estar confiados en sus próximos proyectos, uno de los cuales es **Tournament of Legends**, que se aleja del combate en primera persona para orientarse hacia el concepto de peleas similar a lo que previamente hemos visto en juegos como **Soul Calibur**, y vaya que es bueno, pues ya hacía falta un juego de este estilo para Wii. Gráficamente es agradable, los efectos de luz y sombras están perfectamente detallados al igual que los elementos del escenario. Sin lugar a dudas, se convertirá en uno de los títulos más populares de esta categoría para los fans del Wii.

Panteón:

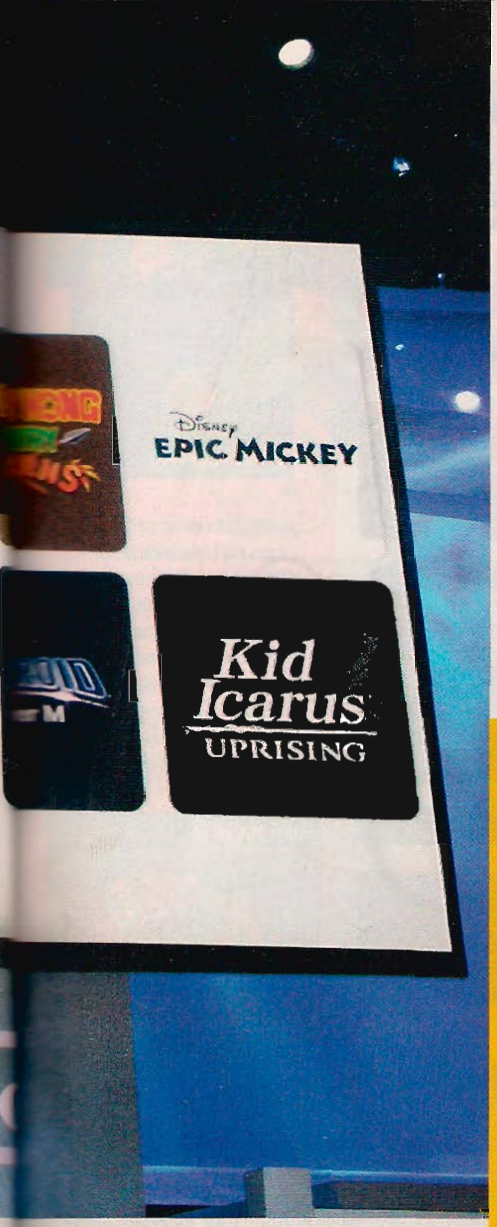
Como un buen fan de los juegos de pelea y los personajes míticos y épicos, no podía dejar de checar este entretenido e intenso juego en donde se pone a prueba tu habilidad y destreza para acabar con tus contrincantes. Me gustó mucho la ambientación de esta propuesta de SEGA, pues te permite vivir los combates de una forma muy especial; es como si estuviera jugando una especie de **War Gods**, pero bien hecho, ja ja ja. Si disfrutaste de juegos del género como **Soul Calibur** o **Castlevania Judgment**, sencillamente no puedes dejar de checar este genial juego que sacará ese gladiador que llevas dentro. Lo mejor es que si no te acomodas con el Remote, puedes usar el clásico.

Una mirada AL FUTURO E3 2010

Reggie Fils-Aime comentó sobre las grandes franquicias que veremos en los próximos meses para ambas plataformas de Nintendo.

Shigeru Miyamoto, una de las grandes figuras de la industria, muestra cómo se juega la nueva aventura de Zelda en Wii.

La carta fuerte de Nintendo fue presentada por Satoru Iwata, presidente de Nintendo, quien destacó las ventajas del 3DS.



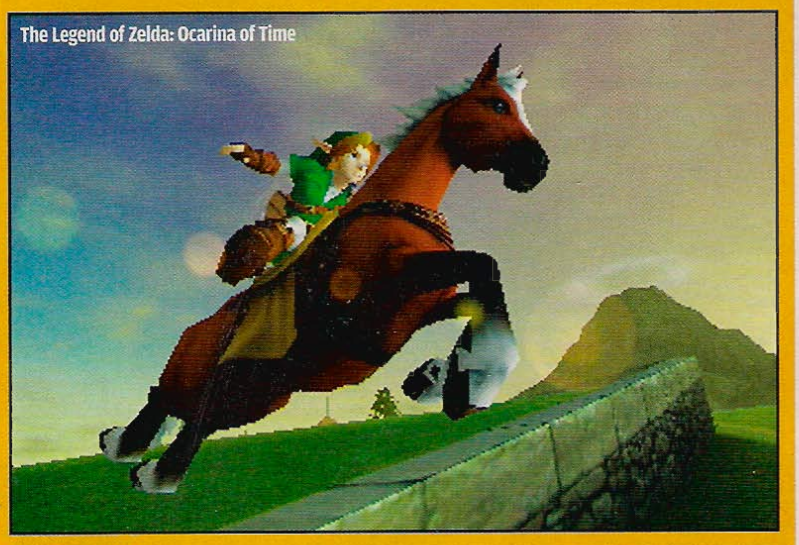
Fotos: Toño Rodríguez

El día esperado por los fans de los videojuegos tuvo grandes sorpresas, confirmando varios de los rumores que andaban por Internet y anexando nuevas noticias que dejaron con el ojo cuadrado a más de uno (incluyéndonos a los que hacemos Club Nintendo). El evento inció como es costumbre con la presencia en el escenario de Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo of America y portavoz de las noticias que estarán generando comentarios a lo largo de este año y parte del próximo.

Justo al inicio y sin más preámbulos, Reggie dio paso a uno de los juegos que más estábamos ansiosos de conocer, **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, que cambia un poco el aspecto visual de lo que viéramos en una imagen presentada hace un año por un concepto que sería una media entre **Wind Waker** y **Twilight Princess**, es decir, con aspecto de caricatura, pero con rasgos y características más profundas que harán que esta nueva aventura de **Link** tenga un alcance mucho mayor al que hubiéramos imaginado. Además, múltiples juegos, el Nintendo 3DS y mucho más... ¡comencemos!

Como una sorpresa para los asistentes a la conferencia de Nintendo, al final del show entró un grupo de chicas con la consola portátil de siguiente generación para que todos pudieran comprobar con sus propios ojos la calidad del Nintendo 3DS. Este pequeño sistema seguramente romperá récords de ventas en el mundo.

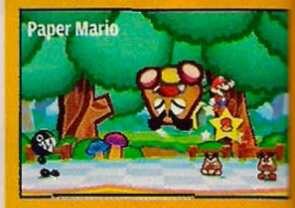
Evento: **Electronic Entertainment Expo** / Lugar: **Los Ángeles, California** / Fecha: **junio 15**


The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Mario Kart 3D

Pilotwings Resort

Sin duda, uno de los secretos a voces era la presentación del N3DS dentro de la Electronic Entertainment Expo 2010, semanas antes se había filtrado la información, pero Nintendo no dio ninguna postura oficial para confirmar o desmentir, pero dentro de su conferencia, hizo vibrar a la prensa con dicho sistema portátil.


Paper Mario

¡Ha llegado el nuevo rey de los sistemas portátiles!

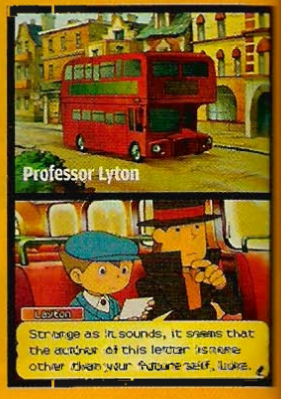
Seamos realistas, Nintendo siempre ha tenido la ventaja en los juegos portátiles, pues la experiencia o ingenio le han favorecido. Hace algunos años, Sony entró a la contienda con su PSP, destacando por la calidad gráfica pero siendo aplastado por la poca variedad de juegos; pues, como puedes observar, es drástico el número y calidad de juegos entre el Nintendo DS y el PSP. No obstante, muchos decían que el de Sony era para un auditorio mucho mayor, pero el tiempo se encargó de demostrar lo contrario, pues el DS, con su doble pantalla, siendo una de ellas táctil, se ha posicionado como el líder de ventas y de preferencia de los jugadores *hardcore* y *casuales*. Pero por si quedaba una duda de quién es quién en los videojuegos, Nintendo da un paso adelante en la nueva forma de experimentar los videojuegos portátiles, con el Nintendo 3DS y no lo decimos nosotros... sino los mismos desarrolladores de las compañías más populares de videojuegos (Konami, Capcom, Level 5, Square-Enix, entre otros), quienes luego de conocer las características principales de la consola, han decidido lanzar una tremenda cantidad de juegos que, para gusto de todos nosotros, son de franquicias legendarias, **Metal Gear Solid**, **Final Fantasy**, **Mario Kart**, **Star Fox**, **Kid Icarus**, en fin, títulos para todos los gustos, y que dejarán satisfechos a los *harcore gamers*, definitivamente. Y lo mejor de todo, no necesitarías lentes o accesorios extra para disfrutar el 3D en tus juegos.

El Nintendo 3DS mantiene un aspecto similar a la línea tradicional del DS, sólo que ahora podrás tener nuevos elementos que incrementarán tu sensación al momento de jugar, como un pad adicional que será ideal para los juegos de peleas o para tener más precisión o sensibilidad al momento de realizar acciones dentro del juego; asimismo, la pantalla superior crece en tamaño, es decir, quedará en 3.53 pulgadas de tamaño, mientras que la inferior será de 3.02 pulgadas. Por otro lado, tendrá una cámara interna y dos externas de 640x480 (0.3 megapixeles). En cuanto a la compatibilidad, el 3DS leerá los juegos exclusivos de la consola, así como los que hayan salido previamente para el Nintendo DS convencional.

Una de las mejores cualidades del próximo portátil de Nintendo, el 3DS, es que -a diferencia de lo que otras compañías están desarrollando para sus juegos caseros- no requiere de lentes o accesorios adicionales para que experimentes el efecto tridimensional.

Pokémon Ranger

Dragon Quest IX


Professor Lyton

Otra de las grandes sorpresas fue la presentación oficial de **Kid Icarus Uprising**, una exclusiva para el nuevo N3DS.

Star Fox 64 3D

Star Fox 64 es uno de los juegos que se volvieron infaltables en la colección del Nintendo 64, es quizá uno de los mejores en la serie y ahora ya lo tendremos de vuelta como *remake* para el 3DS.

Kid Icarus Uprising

Golden Sun, más cerca que nunca en el NDS

En la E3 del año pasado se dieron los primeros detalles de Golden Sun, sin embargo, en esta ocasión ya se vio un progreso mucho mayor, así como también ya conocemos el nombre completo, "**Dark Dawn**", que vendrá a ser la tercera entrega de esta sensacional aventura RPG para los portátiles de Nintendo, pues si recuerdas, los dos primeros juegos ocurrieron durante el Game Boy Advance, mostrando una calidad gráfica y de *gameplay* que nos sorprendieron desde el mismo instante en que comenzamos la historia; descubrimos las magias y ataques especiales y supimos sobre el desarrollo de los personajes y los conflictos que individualmente los llevaron a adentrarse en la odisea más grande y emocionante de sus vidas.

Los videos e imágenes mostradas en la E3 nos confirman que se conservaron los elementos clave de los dos títulos previos, así como el estilo de controlar a los personajes y de interactuar con los escenarios y enemigos. En cuanto a la fecha de lanzamiento para **Golden Sun: Dark Down**, se comentó que estaría listo para finales de este 2010, ojalá que nada extra ocurra y sí lo tengamos pronto y que los desarrolladores ya se pongan a pensar en otra secuela que vaya enfocada en las cualidades del Nintendo 3DS.

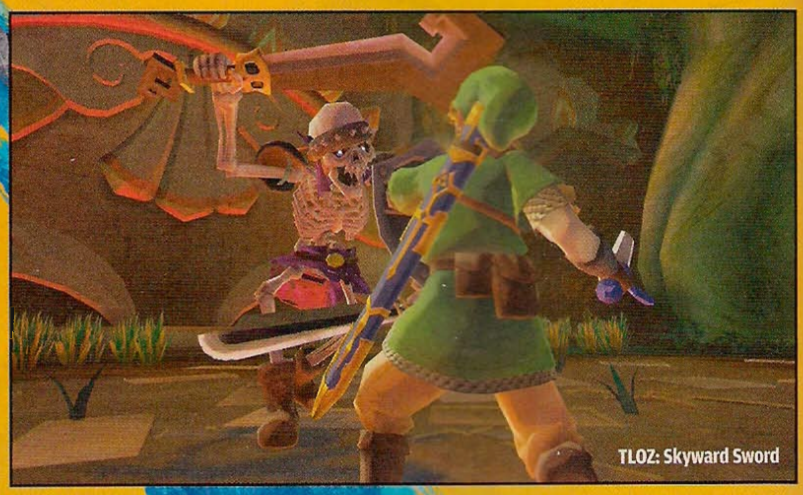
Otro de los grandes clásicos que llegarán de nueva cuenta a nuestro portátil es **Mario VS Donkey Kong: Mini Land Mayhem**, por supuesto, tu misión será enfrentar al enorme gorila, quien al parecer no se cansa de llevarse a **Pauline**. Por lo tanto, **Mario** y su grupo de pequeños aliados mecánicos deberán cruzar por una serie de minirretos y acertijos que requerirán creatividad, astucia y dedicación. El juego podrá ser disfrutado tanto por niños como por adultos, pues la dificultad va en incremento paulatino, pero no de tal forma que se vuelva un dolor de cabeza el terminar alguno que otro escenario. Gráficamente no tiene avances importantes con respecto a su antecesor. Otros de los juegos importantes mencionados para el Nintendo DS fueron: **Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies**, **Professor Layton And The Unwound Future** y **Pokémon Ranger: Guardian Signs**.

Golden Sun: Dark Dawn

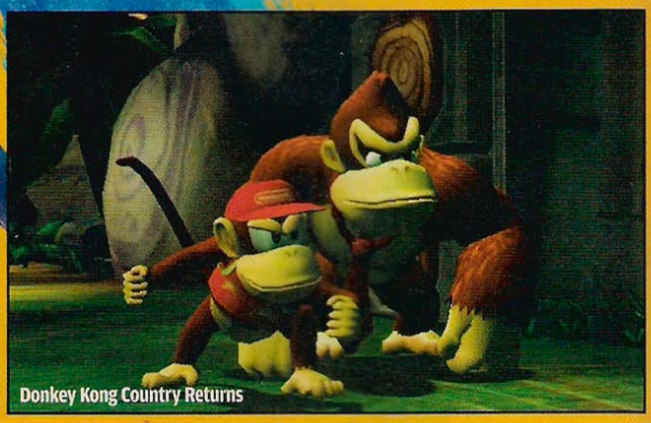
Mario VS Donkey Kong

La batalla entre **Mario** y **Donkey** no ha terminado y próximamente la tendremos de vuelta para continuar con ese divertido estilo de juego.

Link ya está más que listo para experimentar su primera aventura hecha desde cero para el Wii de Nintendo, pues la anterior (**Twilight Princess**) se trataba de una conversión de la edición de Nintendo GameCube, con algunas mejoras visuales y de *gameplay*, no obstante, ahora sí notaremos un avance generacional en todos los aspectos de esta maravillosa historia creada por Shigeru Miyamoto.



TLOZ: Skyward Sword



Donkey Kong Country Returns

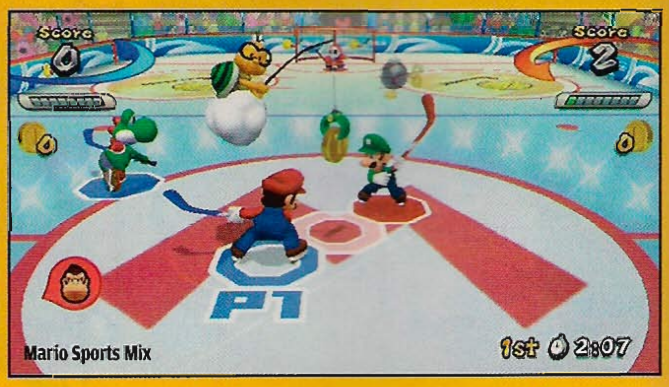
Grandes sorpresas para Wii

Aunque Metroid Other M sigue siendo uno de los juegos más deseados y que estará disponible para finales de agosto, ahora las miradas no se quedaron directamente en esa magna producción de Team Ninja, sino que los nuevos anuncios fueron los que impactaron a la prensa y a los fans. Un claro ejemplo es **Kirby's Epic Yarn**, que se podría decir que ya se venía retrasando desde el GameCube, pero ahora ya será un hecho que muestra un concepto visual diferente a lo tradicionalmente visto para este personaje rosado, dándole un toque similar a lo que en algún momento Nintendo hizo con **Yoshi´s Story**. Por otro lado, muchos de nosotros siempre habíamos pensado que sería genial tener varios juegos de **Mario** y deportes en un mismo disco, y al parecer, Nintendo escuchó y ahora tendremos **Mario Sports Mix**, que incluye actividades como hockey, voleibol y basquetbol, entre otros, claro, conservando las situaciones cómicas que hemos visto a través del tiempo, así como también la variedad de poderes especiales que le dan dinamismo y reto a cada encuentro que tengamos con nuestros amigos. Sin duda, es un gran acierto que tuvo la compañía japonesa para los fans de los plomeros.

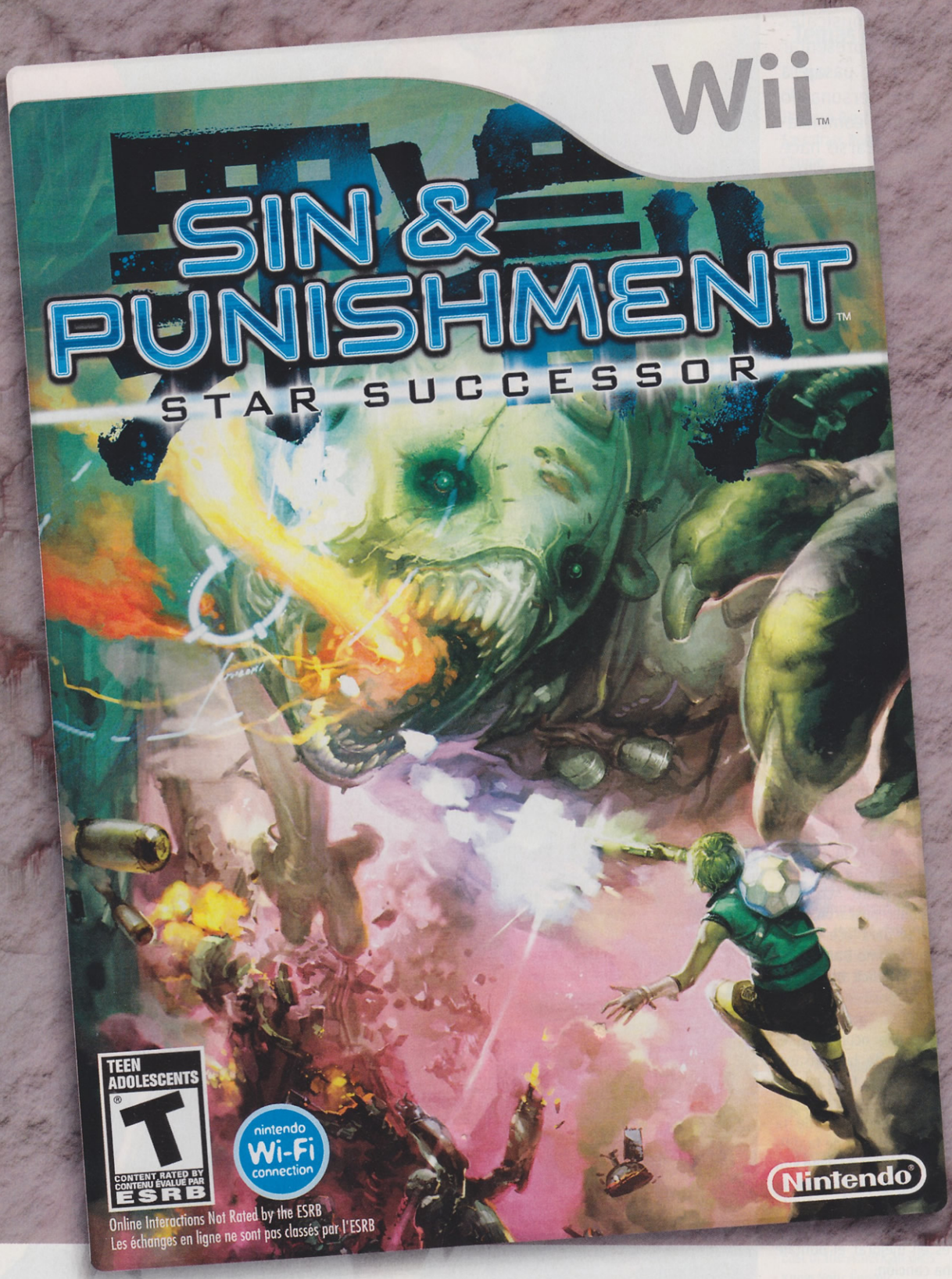
Otra ovación se llevó Nintendo cuando dio el anuncio sobre **Golden Eye 007**, que está siendo desarrollado por Activision para Wii, que constituye la sorpresa fuerte de dicha compañía, lo interesante es que se trata de un remake del original de Nintendo 64, pero que agregará nuevos elementos de juego y personajes diferentes, como lo es la modificación del protagonista, siendo ahora Daniel Craig el héroe del Mi6.

Por su parte, **Donkey** y **Diddy** ya están listos para su regreso desde su última aventura juntos en el Super Nintendo. El juego será para Wii y basta con ver los avances para darnos cuenta que será mejor que su original.

Kirby's Epic Yarn



Mario Sports Mix



Próximamente

Wii™

Wii es una marca de Nintendo. © 2009 Nintendo. Visítanos en www.nintendo.com

Nintendo

Los juegos musicales están lejos de representar sólo una moda pasajera como muchas personas lo creían cuando comenzaron a popularizarse hace ya más de tres años, juegan un papel importante en la industria, tan es así que cada año tenemos nuevas entregas de las sagas más importantes del estilo, como lo son **Guitar Hero** y **Rock Band**, siendo esta última la que acapara ahora los reflectores gracias a su versión dedicada de manera exclusiva al famoso grupo **Green Day**, que a pesar de las dudas, ha resultado ser un gran título.

Cualquiera puede subir al escenario

Al aparecer **Guitar Hero III**, título que provocó todo lo que estamos viviendo ahora, absolutamente todos los jugadores querían disfrutarlo, el problema estaba en que no todos podían debido a su dificultad, bastante elevada para la gente que jamás había tenido contacto con la serie o con los videojuegos; a partir de ese momento, tanto Activision como Harmonix buscaron diferentes ofertas para ese sector, que conocimos como **Band Hero** y **The Beatles: Rock Band** respectivamente.

Pero como suele ocurrir en el medio, a pesar de las extraordinarias ventas que tuvo la versión dedicada al cuarteto de Liverpool, los seguidores de la franquicia se quejaron de la dificultad, era demasiado simple aun en la modalidad para expertos, lo que ocasionaba que después de pocas horas de juego se perdiera el interés en mejorar el puntaje de alguna canción.

Con toda la experiencia anterior, Harmonix ha nivelado el grado de dificultad en esta entrega, de manera que tanto los veteranos de la serie como los nuevos roqueros se sentirán satisfechos con los resultados, pero bueno, veamos qué otras novedades incluye **Green Day: Rock Band**.

reen Day Rock Band

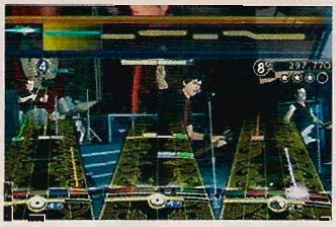
El ritmo está en tus dedos

La mecánica de juego es prácticamente la misma que hemos visto desde la primera parte, eliges algún instrumento musical, como puede serlo guitarra, bajo o batería y tocas el botón o percusión que se te indique en el momento justo; si lo haces bien, una barra del lado izquierdo con el ícono del instrumento que tengas comenzará a llenarse, lo que representa que estás logrando un buen desempeño, obviamente que si nada más no consigues seguir el ritmo, vas a estar fuera en pocos segundos.

Si lo anterior ocurre tu banda puede salvarte en un par de ocasiones para que los acompañes en la interpretación; el objetivo es lograr la mayor cantidad de puntos posibles y terminar con las cinco estrellas cada canción, que representan la máxima calificación dentro del juego.

Como era de esperarse, se mantiene la característica que te permite cantar junto con dos personas más, justo como en **The Beatles: Rock Band**, lo cual te da la oportunidad de invitar a un par de amigos más a la fiesta o bien de lucirte tocando la guitarra o el bajo al mismo tiempo que cantas alguno de los temas que se han incluido.

Para conseguir las estrellas la sincronización debe ser perfecta.



Temas disponibles

- Burnout
- She
- Having a Blast
- Sassafrass Roots
- Chump
- When I Come Around
- Longview
- Coming Clean
- Welcome to Paradise
- Emenius Sleepus
- Pulling Teeth
- In the End
- Basket Case
- F.O.D.
- American Idiot
- She's a Rebel
- Jesus of Suburbia
- Extraordinary Girl
- Holiday
- Letterbomb
- Boulevard of Broken Dreams
- Wake Me Up When September Ends
- Are We the Waiting?
- Homecoming
- St. Jimmy
- Whatsername
- Give Me Novacaine
- Minority
- Warning
- Hitchin' a Ride
- Good Riddance (Time of Your Life)
- Nice Guys Finish Last
- Brain Stew
- Jaded
- Geek Stink Breath
- Song of the Century
- ¿Viva La Gloria?
- 21st Century Breakdown
- Restless Heart Syndrome
- Before the Lobotomy
- Horseshoes and Handgrenades
- Last Night on Earth
- The Static Age
- Peacemaker
- American Eulogy
- Murder City
- See the Light

Temas disponibles sólo por descarga

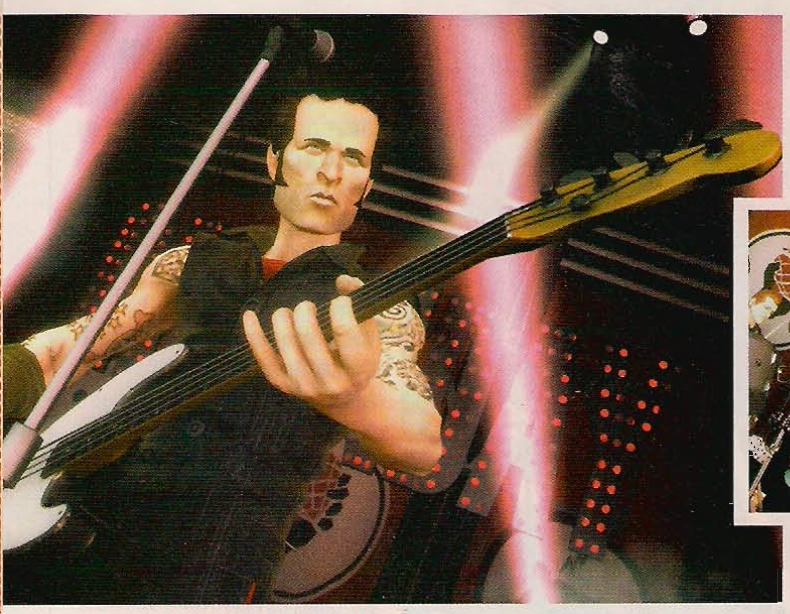
- 21 Guns
- Last of the American Girls
- Know Your Enemy
- ¡Viva La Gloria!
- East Jesus Nowhere
- Christian's Inferno

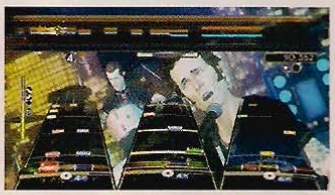
JUGADORES 1-4

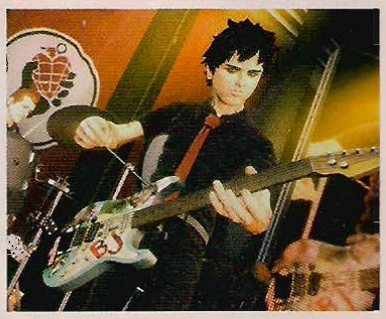
Compañía: **MTV Games** / Desarrollador: **Harmonix** / Categoría: **Musical**

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★½ SONIDO ★★ DIFICULTAD ★★ ADICCIÓN ★★

RANKING CN 9.5







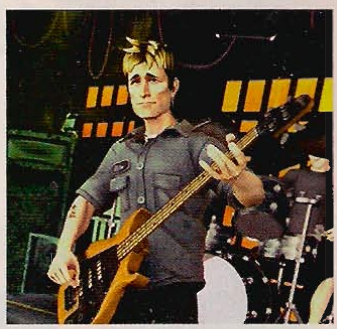
Las animaciones de los personajes te dejarán sorprendido.

Temas a prueba de fuego

Para muchas personas fue sorpresivo que el grupo elegido haya sido Green Day, sobre todo porque no tiene mucho tiempo en el medio musical, sin embargo, debemos reconocer que el grupo es excelente, tiene millones de seguidores y lo más importante, todos sus temas son sumamente "pegajosos", por lo que no importa si no los conoces, después de unas cuantas canciones estarás encantado con el concepto de la banda.

En total se han seleccionado 47 temas que nos llevarán a recordar o conocer la historia de esta agrupación; canciones como American Idiot, Boulevard of Broken Dreams y Jesus of Suburbia, estarán disponibles desde el principio, pero contaremos con la posibilidad de descargar algunos temas para completar nuestra colección.

Como no podía ser de otra forma, el aspecto visual es excelente, con juegos de luces durante todas las interpretaciones que dan un toque muy especial a los escenarios, los cuales como te debes imaginar estarán llenos de seguidores de la agrupación que vibrarán con cada una de las interpretaciones de la banda estadounidense. Técnicamente no tendrás quejas, es brillante, brinda un ambiente muy especial, pensarás que estás en uno de sus conciertos.



Muestra tu talento al mundo

Contrario a otros lanzamientos dedicados como el de Aerosmith o Van Halen por parte de **Guitar Hero**, **Green Day: Rock Band** no está limitado a un grupo de seguidores; como comentamos al inicio, la gran variedad de temas con los que cuenta son ideales para cualquier reunión, no importando la edad o el género del cual seamos fans, **Green Day: Rock Band** es un buen título que deja la mesa puesta para que Harmonix introduzca al mercado la tercera entrega de su serie musical a finales de año.

Datos extras:

1.- La banda se formó en 1989, liderada por Billie Joe Armstrong, pero no fue sino hasta mediados de los años noventa, cuando comenzó a volverse popular.

2.- Uno de sus temas más exitosos fue Boulevard of Broken Dreams, por el cual ganaron un premio por la calidad de su video.

3.- La letra de su canción American Idiot fue una crítica hacia el sistema político que imperaba en Estados Unidos hace algunos años.

El atuendo de los integrantes de la agrupación es idéntico al que usan los cantantes originales, los desarrolladores han dado su mejor esfuerzo para cubrir hasta el más mínimo detalle, como pueden serlo el peinado o los movimientos de los cantantes arriba del escenario.

RANKINGS

Master:

Más que un artículo de mercadotecnia, **Green Day: RockBand** es un gran juego, que de inmediato te pone a cantar o tocar, el ritmo de las canciones es sensacional, honestamente me gustó mucho, si lo juegas con tus amigos es simplemente adictivo, no podrán dejar de tocar por horas. Si eres de los que esperaban una última opción antes de la aparición de la tercera parte, este título es para ti, lo tiene todo, te recomiendo principalmente dos temas, American Idiot y Wake Me Up When September Ends, además de sensacionales pondrán a prueba tu talento en cualquier instrumento. Después de esta entrega, ¿de que otro grupo te gustaría una versión especial?

Crow:

No soy gran fan de Greenday, de hecho me gusta una que otra de sus rolas, y por ello, al menos para mí, no suena tan atractivo como lo fue el **Guitar Hero** de Metallica, sin embargo, hay una enorme cantidad de fans que estarán más que felices con esta entrega de **Rock Band**. En los puntos importantes como gráficos, *gameplay*, sonido y dificultad, podremos decir que se mantienen en el estandar de la franquicia, aunque definitivamente, han suavizado mucho la dificultad para lograr que nuevos jugadores no tan experimentados disfruten de este tipo de diversión. Ojalá algún día tengan la brillante idea de negociar los derechos de Pink Floyd, eso sería un tremendo cañonazo.

Panteón:

Con este tipo de juegos vas a la segura, pues sabes de antemano cómo se juega y que el *Replay Value* es altísimo; siempre que te canses de una aventura demasiado larga, estar buscando corazones o cazando vampiros, puedes tomar tu guitarra o tu instrumento favorito y ponerte a rockear un buen rato y dejar que los problemas, el tedio y el aburrimiento se vayan al ritmo de tus artistas favoritos. El lado malo es que obviamente, si no eres fan de Green Day, simplemente no lo vas a comprar por nada del mundo; yo opino que deberían de sacar los juegos con varias canciones de varios grupos; bueno, lo seguiré pensando hasta que vea uno de Twisted Sister... soñar no cuesta nada.

NINTENDO DS™

© 2010 Pokémon. © 1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS y Pokémon son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo. XXXXA.

A FAVOR Y EN CONTRA

Por Panteón

A toda velocidad estamos de regreso con esta sección en donde todos pueden dar sus puntos de vista acerca de los juegos más populares. En esta ocasión tenemos las opiniones acerca del intenso título de carreras, **Mario Kart Wii**, el cual continúa con la tradición de la serie, ofreciendo diversión para todo tipo de jugadores muy al estilo del universo del plomero bigotón. Pisa el freno un momento para que puedas leer sin peligro de chocar tu **kart** o tu moto, porque vamos a comenzar.

Mario Kart Wii

Esta última entrega de la serie retoma muchos de los elementos característicos para ofrecer una experiencia tanto familiar, como novedosa para veteranos del control y aquellos que no tengan tanta experiencia en estas competencias. Claro está que hay detallitos que no a todos nos gustan, por esa razón vamos a conocer varias perspectivas para tener una visión más objetiva del juego en sí. Quién sabe, tal vez estabas dudoso en comprarlo o no, o no lo habías apreciado en su totalidad; pues básicamente esta es la idea de esta sección, que las opiniones diversas te ayuden a verlo con sus fallas y virtudes; claro que la última y más importante decisión es la que uno mismo toma al jugarlo.

A Favor:

Muchos personajes y carros

Una de las más notorias características que nos agradaron es que ahora tienes una cantidad mucho mayor de personajes que pueden participar en las competencias; ya no es sólo ver a los clásicos **Mario**, **Bowser** y **Yoshi**; sino que ahora podrás elegir a bastantes estrellas de los juegos de **Mario**, incluyendo a unos tan singulares como la tierna **Baby Peach**. Claro que hay que ir habilitándolos conforme vas ganando carreras, tal y como en otros títulos anteriores, pues es parte del reto de **Mario Kart Wii**.

Conexión Wi-Fi

No cabe duda que esta opción es una de las grandes razones de su éxito, pues al poder retar con jugadores de otras partes del mundo, siempre tendrás un desafío diferente y nuevo; no se trata de que ya conozcas la trampa en la que siempre cae tu hermano, o te aburras porque está lloviendo y se arruinó la reta que habían planeado en tu casa; ¡cada quien puede conectarse desde la comodidad de su hogar para correr y divertirse!

Hasta doce jugadores

Hablando de diversión para todos y del juego en línea, es de suma importancia mencionar que ahora pueden participar en la carrera hasta doce corredores, los cuales también pueden ser personas conectadas por medio del Wi-Fi. Sabemos que lo más divertido realmente es una reta casera entre cuates, pero no es lo mismo que se junten poquitos en una sala, a que doce participen de manera simultánea; si tienes un club de jugadores, se pueden poner de acuerdo y competir desde sus casas.

No Snaking

Nintendo valoró la problemática de la práctica de esta técnica y por eso, modificó el *gameplay* de **Mario Kart Wii** para prevenir el uso del *snaking*. A nosotros nos pareció una medida necesaria, pues hay más igualdad en las carreras y se puede competir tranquilamente sin temor a este tipo de jugadas; claro que hay muchos a quienes no les pareció que quitaran el *snaking*... aquellos que simplemente no pueden ganar sin él.

Licencias por separado

Tal vez no parezca la gran cosa, pero por fin se pueden tener perfiles para cada miembro de la familia, para que cada uno tenga sus propios avances y reconocimientos, no que en versiones como **Mario Kart DS** no podías prestar tu juego por temor a que te lo borraran o que jugaran con tu archivo y alteraran tus estadísticas que tanto trabajo te han costado. Esto ya no pasa en **Mario Kart Wii**, pues cada quien podrá jugar por separado y así, inclusive pueden ver quién tiene más trofeos o mejores tiempos, compartiendo un solo juego, lo cual es vital en el caso de hermanos o parientes.

En Contra:

Atajos malsanos

Una de las cosas que en verdad no nos parecieron en lo absoluto es que en esta versión no cuidaron bien ciertos valores que permiten hacer atajos que te ahorran la vuelta completa o te aventajan demasiado, tal y como sucedió en la versión de N64. Sabemos que cuesta trabajo realizar la mayoría, pero eso no es pretexto para usarlos, especialmente cuando estás jugando con alguien que es más joven o con menos experiencia que tú. En varias pistas es posible ahorrarse mucho camino si eres lo suficientemente mañoso, pero depende de tí si quieres llegar en primer lugar honorablemente o no.

Trampa en Wi-Fi

Siguiendo el punto anterior, en **Mario Kart 64** se recomendaba que se pusieran de acuerdo las personas que iban a jugar respecto si usar atajos o no, para que la competencia sea pareja y sin ventajas. El lado malo es que no hay posibilidad alguna de conferenciar con los demás jugadores acerca de los atajos cuando se trata de un juego en línea, razón por la cual el uso de estas jugadas se considera como trampa, pues no sabes si los demás saben o no hacerlos. Podemos apelar al respeto y honor para que los jugadores no se aprovechen de los demás con los atajos, pero la experiencia nos ha mostrado que siempre habrá alguien que sólo piense en ganar, no importándole cómo, ni lo mal que se ve al hacerlo.

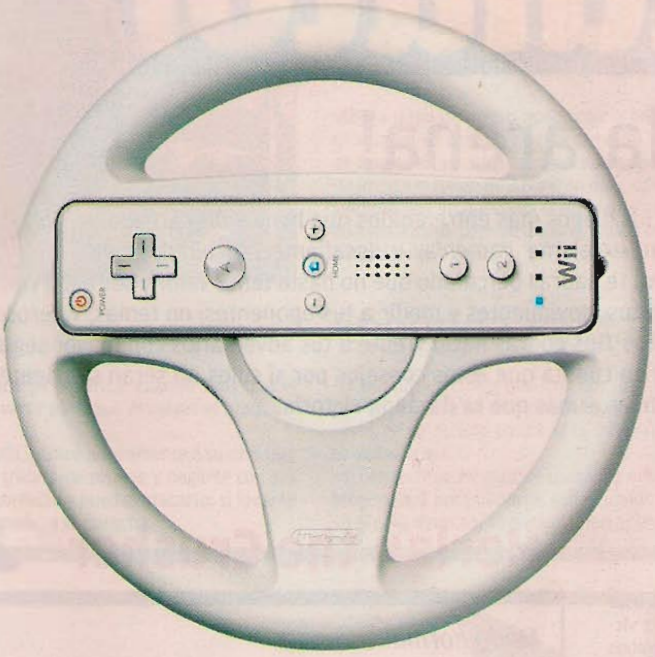
Los lectores opinan:

Hola, soy Ignacio, de Qro, Qro. A mi me gustan los retos y **MKW** es el juego indicado. Me encanta porque siempre puedes mejorar y aprender nuevas técnicas o atajos; además cada vehículo tiene su estilo de correr. Y cualquiera puede jugar, no importa su experiencia. Yo me tardé exactamente dos meses en pasarlo todo y sigo mejorando los tiempos.
Ignacio David

Hola, Club Nintendo; yo opino que **Mario Kart Wii** es una joya en cuanto a videojuegos de autos; sus personajes nuevos como **King Boo**, **Rosalina**, **Babi Luigi** o **Funky Kong**, de **Donkey Kong Country**, le dan un toque más fresco a este exitoso título de carreras, que puede ser uno de los mejores de todos los tiempos, tal y como lo fueron las versiones anteriores de NES, SNES, N64 y GCN.
Gerardo Luis Valera Llaque

Control

Efectivamente es muy divertido jugar **Mario Kart Wii** con los cuates o en línea, pues hay golpes, caídas, conchazos y accidentes jocosos; pero ya jugando de manera más seria, es más que obvio que el control no se siente tan bien como en entregas anteriores; es mucho más parecido al de la versión de GCN (la cual tampoco nos gustó tanto por lo mismo), que a la de NDS o N64. Sinceramente no se puede controlar la acción, pues el manejo de los vehículos no es tan preciso y recurres más que nada a los poderes para lograr mantenerte en la primera posición, en lugar de que sea tu pericia la que haga la diferencia.



Usando el Wii Wheel

Continuando con el tema del control del juego, la idea del Wii Wheel es buena, pues es mucho más cómodo tomar el Remote de esta forma; pero nos enfrentamos a la misma problemática que todos los juegos en donde tratan de controlar un vehículo con el Remote horizontal: sencillamente no se juega ni se siente como si estuvieras al volante. La mayoría opta por usar el Remote y el Nunchuk por ser más fácil hacer las piruetas y no te desconcentras como al usar el aditamento del volante, pues o das la vuelta, o lo agitas para realizar las suertes.

Los lectores opinan:

Lo malo de este juego es el modo *Online*; por ejemplo, estás aburrido en tu casa y juegas **Mario Kart Wii** en línea y lo pones en mundial; ya es la tercera vuelta, vas ganando y no hay nadie atrás cuando... ¡PUMM!, te aparece de la nada alguien y gana; ¿qué pasó?; o la conexión esta muy lenta, o se teletransportó. En el contrarreloj mundial el récord es de 00:01:00 o menos y lo único que hacen es quedarse parados por el uso de atajos; ¿creen que eso es justo? NO.
Ignacio David

Algunos de los juegos de **Mario Kart** han sufrido cambios que no me han gustado; el de SNES fue bueno, el de N64 es buenísimo, el de GBA es horrible y desquiciante, el de NDS es genial, pero le dolió mucho el *snaking*, especialmente en línea; el de GCN estuvo bien a secas, pero comparte el mismo problema que el de Wii: que no se siente como **Mario Kart**. Antes de pensar en muchos personajes, pistas o que se vea "bonito", debieron de enfocarse en el control y no disfrazarlo con el volantito. **MKW** es bueno, pero no supera a los demás... bueno, al de GBA sí.
Jafet R. L.

Mario Kart Wii incorporó muchas cosas que lo hacen muy divertido, pero hay a quienes no les gustó que el control haya cambiado a diferencia de los primeros juegos. Por otra parte, quienes lo apoyan están contentos con el modo en línea y los elementos de cada pista... bueno, no se puede tener contento a todo el mundo, ¿verdad? Tal vez el detalle que hace la diferencia es que la mayoría de los que lo encuentran casi "perfecto", no jugaron o no apreciaron las primeras versiones, y por eso no tengan un punto real de comparación. Si estás a favor o en contra de las opiniones sobre algún juego, no lo dudes y escríbenos a: clubnin@clubnintendomx.com ¡así podrás hacer que tu punto de vista cuente! El próximo juego del que vamos a hablar es nada más y nada menos que **New Super Mario Bros. Wii**; esperamos tus correos.

Rage of the Gladiator

¡Entra en la arena!

Rage of the Gladiator es uno de los juegos más entretenidos que hemos descargado últimamente para WiiWare por su excelente *gameplay* y desafiante dificultad. Si ya entraste a la arena, seguramente ya te habrás percatado que no basta tener valor y ser hábil con el control; se necesita pensar bien tus movimientos y medir a tus oponentes; no temas, valeroso gladiador, que con la ayuda de estos Tips podrás hacer frente a tus adversarios con mayor seguridad. Claro está que debes tener en cuenta que estos consejos por sí solos no serán suficientes, pues la práctica y la tenacidad son las armas que te darán la victoria.

Elige tu estilo

Una parte fundamental para vencer es saber usar los *Skill Points* que vas consiguiendo con tus victorias; puedes ir "comprando" atributos y combos de tres tipos distintos de acuerdo con tu estilo de juego y personalidad. Si te enfocas en la ofensiva, podrás pulverizar a tus enemigos con menos golpes, pero también serás más vulnerable a sus ataques. Al comprar atributos defensivos tendrás más oportunidad de resistir los impactos de la batalla, pero deberás esforzarte más para poder acabar con cada adversario. Finalmente, puedes optar por abrazar las dotes mágicas que tendrán efectos diversos como regeneración de vida y hechizos poderosos, pero definitivamente serás presa fácil si no eres lo suficientemente hábil con el control. Trata de mantener un balance entre los tres tipos de características, pero ten en mente que para poder adquirir los poderes o combos más fuertes, necesitarás tener cierta cantidad de puntos en dicho conjunto de habilidades. El mejor consejo que podemos darte es que no compres todos los combos, trata de tener sólo un par para que puedas gastar tus puntos en otras bondades y así no los desperdicies; es mejor tener pocos combos fuertes, que varios débiles, ¿no crees? No te preocupes, pues si eres lo suficientemente hábil, tu recompensa será especial.

Los adversarios

En **Rage of the Gladiator** primero enfrentarás a diez enemigos para conocer la verdad acerca de la traición por la cual estás en la arena; después de vencer al décimo, deberás volverlos a derrotar en el modo *Challenge*, en el cual cambian de forma de atacar y son mucho más fuertes. Recuerda que debes derribar tres veces a un jefe para vencerlo y que en cada ocasión, éste cambia sus ataques y emplea nuevas artimañas. A continuación te damos las técnicas que nos han funcionado mejor en cada situación con cada uno de los oponentes, pero recuerda que debes practicar y aprender a medir bien sus movimientos; la vista, el oído y tu instinto serán la clave para ganar.

Horlan the Crusher

Modo normal

Inicio

-Cuando **Horlan** retrocede un poco, quiere decir que azotará su pezuña en el suelo para enviarte una onda de choque y dañarte; salta justo cuando impacte el suelo para que no te afecte.
-Si se hace hacia la derecha o a la izquierda significa que te atacará con su arma; puedes esquivarlo o bien, contraatacar rápidamente antes de que te toque.
-Al caminar un paso atrás y bufar, el enemigo te indicará que tratará de embestirte; muévete a un lado y comienza a golpearlo rápidamente.
-No es necesario que uses combos ahorita, mejor ve juntando energía para las caídas siguientes, pues se pone un poco más difícil, especialmente después de la segunda.

Primera caída

-A partir de esta caída **Horlan** tendrá un nuevo ataque; si ves que la cámara se acerca a él, debes prepararte para esquivar sus ataques moviéndote a la derecha. Para lograrlo, debes medir la velocidad con la que gira su garrote sobre su cabeza, así podrás evadirlos y responderle con un combo.
-Ten cuidado con su ataque cuando se haga a un lado, pues si es alto, lo da doble; puedes comenzar el combo justo después de esquivar el primer movimiento o esperar al segundo.

Segunda caída

-Si sigues las indicaciones, no tendrás problema con sus movimientos, pues no varían más que en potencia; trata de usar combos para que le bajes más energía y lo acabes más pronto.
-Procura usar combos de nivel dos para que le bajes más energía de una vez.
-El nuevo movimiento de **Horlan** es que retrocede un poco y ruge; acto seguido, rasca la tierra con su pezuña preparándose para embestirte (este ataque te causará un gran daño si lo conecta); debes esquivarlo justo cuando deje de rascar; el secreto es que no te confíes, pues el número de veces que se prepara varía.

Tagon

Modo normal

Inicio

-Si trata de patearte, sólo esquívalo y dale de patadas justo al levantarse.
-En esta parte puede tratar de dañarte con su espada; presta atención para que esquives el ataque, pues puede hacerse hacia la derecha, izquierda, o tratar de darte un cabezazo. Puedes contraatacarlo con una patada o con tu martillo si se hace hacia los lados para que le causes más daño, aunque recuerda que esto no continúa el combo.

Primera caída

-**Tagon** continuará con sus ataques normales, pero ahora también retrocederá para correr y atacarte con la espada de fuego; mídelo bien y esquívalo tres veces seguidas antes de empezar a golpearlo.
-Si ataca con el escudo, significa que la técnica será doble; esquiva dos veces.

Segunda caída

-Ahora usará su escudo para lanzarte una descarga eléctrica; cuando veas que el rayo cae sobre él, espera justo a que voltee a verte para que esquives el ataque y puedas comenzar a golpear.
-Cuando tenga aproximadamente la mitad de vida, pedirá nuevamente a su dios que lo ayude; en este momento crecerá bastante y tratará de pisarte y pegarte con sus armas; fíjate bien para que lo esquives al lado correcto y puedas atacarlo; si levanta el pie, debes moverte a la izquierda, si es la espada, a la derecha.

Modo Challenge

Inicio

-Si retrocede, prepárate a esquivarlo una sola vez (aunque él da varios espadazos).
-Al cubrirse con su escudo, debes esperar a que diga "A-ha!" o "U-uh!", esquívalo al lado contrario al que esté y atácalo; ten cuidado porque si se agacha de más, debes saltar su espadazo.
-La estocada al frente y el cabezazo los realiza más lentos, así que no debes anticiparte mucho; procura aprender su tono de voz, pues así te indica ciertos ataques.

Primera caída

-Ahora tiene un nuevo poder con la espada de fuego; fíjate bien qué tan rápido la gira sobre su cabeza; es exactamente la velocidad con la que te arrojará una bola de fuego; esquíva los ataques hacia un lado.
-Si invoca el fuego de **Arcos**, su dios, debes observar bien el orden en el que vienen; siempre hay un hueco en el que no te caerá fuego; para esquivarlos, muévete justo cuando **Tagon** baje su espada. Justo cuando dé el primer paso hacia ti, recíbelo con un buen combo.

Segunda caída

-El ataque eléctrico que era tan fácil de predecir ahora es más poderoso, pues puede atacarte en tres direcciones; para esquivarlo sólo fíjate cómo caen los dos rayos en su escudo para que te muevas en el "hueco" que queda tan pronto como te voltee a ver.
-Al convertirse en gigante usará los mismos ataques que conoces, pero ahora también saltará para dañarte; salta cuando él vaya cayendo y no te golpeará. Si mueve su pierna derecha, te pateará tierra; sólo pon defensa y continúa golpeándolo.

Modo Challenge

Inicio

-**Horlan** es más fuerte que nunca y estrena ataques imponentes en este modo. Al retroceder a media arena, fíjate si ruge por corto o largo tiempo, pues es la señal de qué tan rápido te lanzará una onda por el suelo al golpear con su arma. Si el rugido es largo, la onda es lenta y puedes brincarla mejor, si es corto, debes saltar tan pronto como pegue para que no te toque. No hay una secuencia establecida, los rugidos son al azar.
-Ahora su ataque con la pata puede ser lento o rápido; fíjate en cuánto tarda en levantar la pezuña, así sabrás si la onda de choque es lenta o rápida. Ojo, es al azar y varía en número.
-También sus movimientos a los lados y la embestida son variables en velocidad, así que debes medirlos bien.

Primera caída

-Sus ataques girando su garrote sobre la cabeza ahora tienen también velocidades variables que corresponden exactamente a cuánto se tarda en pasarlo sobre su cabeza; pueden ser lentos o rápidos de manera aleatoria.
-Si es posible, trata de contraatacar los ataques de los lados, pues ahora da varios impactos y puede causarte mucho daño.

Segunda caída

-Si creías que la embestida cuando rasca la tierra te bajaba mucho antes, espera a ver su poderío en el modo *Challenge*! La recomendación es la misma, pero el problema es que ahora tarda menos en lanzarse justo después de que deja de rascar.
-Los movimientos de pegar en el suelo, lanzar ondas con su arma y girar su garrote tienen más impactos, así que es necesario medirlos mejor.
-La última artimaña que tiene este minotauro de mal carácter es que su vida se regenera un poco después de la tercera caída, por lo cual es forzoso que el último impacto sea de un combo, no importando su nivel.

Gargadan

Modo normal

Inicio

-**Gargadan** es uno de los enemigos más raros, pero si no te dejas impresionar por su aspecto, lo vencerás sin mucho problema. Sus ataques primarios son simples de evadir, sólo debes fijarte hacia qué dirección se mueve y comenzar a golpearlo.
-Si se levanta en sus patas traseras significa que su técnica te dejará aturdido un poco, pon defensa para evitar el daño.
-El secreto para vencerlo es poner atención a cuando habla con sus otras cabezas, pues eso te indicará cuál te va a atacar.

Primera caída

-La cabeza de dragón tratará de calcinarte, sólo pon defensa y prepara tu contraataque cuando veas que se sacude un poco.
-En esta parte **Gargadan** tratará de morderte más seguido, pon defensa cuando veas que se levanta en dos patas; pero ten cuidado de no confundirte con sus ataques laterales o terminarás aturdido por sus impactos.
-También es posible poner defensa para que no te dañe cuando te muerde, pero si ya lo mediste bien, es mejor contraatacar con una patada para causarle más daño.

Segunda caída

-Al retroceder, **Gargadan** te avisa que se lanzará para atacarte múltiples veces; mídelo bien para que lo recibas de una buena patada. Ojo, este ataque no puede ser bloqueado con defensa.
-Si se hace un poco para atrás y levanta la cabeza del dragón significa que te lanzará bolas de fuego, las cuales dejan un espacio para que te puedas mover. Fíjate bien y esquiva hacia el lado correcto antes de que te toquen (también puede ser que necesites quedarte inmóvil, según sea el caso); debes medir el ritmo para que no te dañen.

Modo Challenge

Inicio

-La cabeza de víbora ahora escupe veneno; en cuanto veas que habla, muévete hacia el lado izquierdo rápidamente; y comienza a golpear. Si es la de dragón la que habla, entonces esquiva a la derecha la bola de fuego que te arroja.
-Si se pone a bailar de un lado a otro, quiere decir que te atacará con alguna de sus cabezas; justo cuando escuches que **Gargadan** ruge, debes esquivar hacia el lado opuesto de la cabeza que esté levantada en ese momento, pues es la que va a golpear.
-Al fallar un golpe, el pariente abominable de **Garfield** contraataca con la cabeza de víbora a gran velocidad; ten esto en cuenta para que no te sorprenda. De hecho, es muy recomendable mantenerte esquivando constantemente entre ataques, pues este ataque es muy veloz y no lo avisa de ninguna forma.

Primera caída

-Nuevamente hay que poner defensa cuando el dragón ataque, pero ahora hay un nuevo movimiento; las dos cabezas se ríen indicando la secuencia que van a seguir para lanzarte veneno o fuego; memoriza bien y contraataca con un combo.
-Como el primer ataque siempre es el de fuego, es mejor que guardes lo más que puedas de energía para que justo al contraatacar su técnica, le propines cuatro golpes y el combo más fuerte que tengas para que comiences con un poco de ventaja.
-Cuando se lanza contra ti después de retroceder es necesario poner defensa, pero si es el ataque que te aturde, puedes recibirlo con una patada bien medida y causarle mucho daño.

Segunda caída

-Nuevamente usa su ataque veloz para hacerte daño desde el principio; de hecho, es la técnica más fuerte que tiene; trata de recibirlo a tiempo (más rápido que en la batalla anterior), o de lo contrario, te bajará toda la vida.
-La técnica de la cabeza de dragón, más que difícil, es engañosa esta vez; puedes medir hacia qué lado debes esquivar, pero el problema es que las bolas de fuego pueden ser lanzadas a velocidad normal o más lentas; por lo que si te anticipas de más, puedes quemarte tú solo al volver a tu sitio.

Master Yee

Modo normal

Inicio

-Al igual que muchos maestros orientales de artes marciales, **Master Yee** siempre trae una anforita consigo; el lado malo es que no importando si es un elixir mágico o simple aguardiente, cuando lo toma recupera vida; enséñale que no es saludable tomar esas cosas dándole una buena serie de golpes para que entienda.
-Sus ataques laterales y su cabezazo pueden ser fácilmente esquivados hacia los lados; pero si te pega con la cabeza, puede aturdirte, así que ten cuidado.
-Si retrocede, debes medir bien su salto para que no te pegue con su cayado.

Primera caída

-Si se va al fondo de la arena y cuenta (obviamente en inglés), indica cuántas vueltas va a dar antes de patearte y la velocidad con la que lo va a hacer; si cuenta lento o rápido, así tardará en girar en su cayado.
-También puede lanzarte su sombrero desde lejos; debes esquivar al mismo lado del que te lo lanza; pero también lo hace por abajo, así que prepárate a saltar tan pronto como veas que se acerca el sombrerazo y comienza a enseñarle quién es el mejor de esta arena.

Segunda caída

-Si ves que entierra el cayado en el suelo, debes medir sus movimientos porque correrá hacia ti y girará sobre su arma para patearte; esquiva hacia la derecha las veces que sean necesarias hasta que deje de dar vueltas.
-Cuando **Master Yee** gire su cayado, pon atención a cuando grite, será la señal de que te atacará; sólo esquívalo y comienza a golpearlo.

Modo Challenge

Inicio

-Continuamos con las similitudes entre **Yee** y otros maestros de avanzada edad como **Yoda**, por ejemplo; quién sabe de dónde **Master Yee** saca tanta habilidad para girar sobre su cayado como lo hace, pero el problema es que ahora ejecuta tal movimiento a diferentes velocidades, por lo que debes medirlo bien antes de esquivarlo hacia la izquierda.
-Una de las nuevas técnicas de **Master Yee** consiste en que proyecta una copia de sí mismo para crear la ilusión de dos atacantes simultáneos; fíjate hacia qué lado se mueve el verdadero **Yee**; ahora esquiva justo al lado opuesto y podrás comenzar la ofensiva y rematar con un buen combo.
-Otro cambio es que finge que va a dar un golpe para poder tomar de su anforita; dale un rápido golpe alto del mismo lado para comenzar un combo.

Primera caída

-Después de ser derribado una vez, **Yee** incrementa el número de veces que ataca con su técnica donde se copia; memorízala bien para que puedas esquivar cada intento y puedas comenzar a golpearlo.
-Sus otros ataques básicos permanecen iguales, sólo es cuestión de no permitir que beba de su elixir para que no recupere vida y te cause más problemas.

Segunda caída

-Si creías que jamás podrías odiar a un viejito tan chistoso como **Master Yee**, ¡espera a que haga su técnica donde desaparece! Mantente dando golpes con tu martillo hasta que lo hagas aparecer a la mala.
-Aquí es donde tu memoria y oídos serán puestos a prueba, pues al no poder ver lo que hace, debes recordar los sonidos que hace al ejecutar cada una de sus técnicas; especialmente en donde se duplica. Trata de que no te derribe ni una sola vez para que puedas soportar esta última prueba.

Nagano

Modo normal

Inicio

-**Nagano** puede lanzarte un *shuriken* encendido, atacarte con patadas y sus *sais*. Al principio no tienes mucho problema, sólo mídelo y golpéalo. Puedes contraatacar si le pegas justo cuando gire sus armas, así le causarás mucho daño.
-Si trata de patearte por abajo, salta y golpéalo; si te da una patada voladora, entonces pon defensa para que no te aturda.

Primera caída

-Ahora usará sus técnicas de ninja para confundirte; cuando desaparezca, pon atención a cuando grite, pues indicará que te va a golpear; esquívalo para que no te aturda y comienza a atacarlo sin piedad.
-Si retrocede, te lanzará estrellas, las cuales dejan un espacio abierto como otros ataques similares; sólo mide el momento para que las esquives y no seas dañado. Cuando salte de regreso, dale la bienvenida con un buen combo.

Segunda caída

-En esta ronda **Nagano** continuará haciendo todas sus técnicas, pero implementará una nueva: es una serie de patadas que puedes bloquear sin problemas, pero es mejor si las esquivas para poder propinarle un buen combo después de que termine la secuencia.
-Es importante que no dejes que te aturda en este *round*, pues como usa movimientos más fuertes, podría causarte más daño; recuerda poner defensa o esquivar según los consejos que te dimos.

Modo Challenge

Inicio

-Seguramente estás confiado en que **Nagano** será nuevamente un enemigo sencillo, pues no es así. La primera técnica que usa es también una nueva: él proyecta copias de sí mismo que te atacarán una tras otra; esquívalas hacia cualquier lado y espera a que él mismo te ataque (lo hace más lento que sus "clones"); después de evadirlo podrás golpearlo.
-Su siguiente movimiento consiste en dar vueltas con sus *sais*; pon defensa cuando sus ataques sean altos y salta cuando trate de impactarte por debajo.
-Si se mueve a los lados, espera al último momento para que lo esquives hacia la dirección opuesta y puedas atacarlo.

Primera caída

-**Nagano** repite la técnica de la desaparición; esquívalo y golpéalo rápido para que le des un buen combo.
-Ahora las estrellas que lanzan pueden ser también a baja velocidad, lo cual las hace más difíciles de esquivar; trata de esperar al último momento para hacerlo, pues si te tocan, te bajarán bastante vida.
-Una o dos copias más de él mismo se suman a su técnica ninja de proyección.
-El ataque que te hizo reír por simple en donde gira con sus armas ya no es tan sencillo; ahora una copia de **Nagano** se sumará al movimiento y cambiará de forma aleatoria sus impactos bajos y altos, así que debes medirlo con cuidado.

Segunda caída

-Más clones de **Nagano** aparecen en la técnica de proyección; recuerda que el problema es que si al menos uno de ellos te alcanza, no podrás contraatacarlo.
-Ahora son dos copias en el movimiento giratorio y son menos predecibles para cambiar de ataque alto a bajo; trata de enfocarte en el próximo de la derecha siempre, porque los otros sólo te confundirán.

Archdevil Maizor

Modo normal

Inicio

-Si **Malzor** retrocede, prepárate a esquivar el fuego que te lanza; ahora demuéstrale tus buenas intenciones con un buen combo para que entienda quién va a ganar.
-En sus ataques básicos con la guadaña, esquiva cada uno de ellos moviéndote al lado opuesto. Puedes también contraatacarlos, pero es preciso que veas si son altos o bajos para que no seas tú quien reciba los impactos.
-El ataque de más peligro ahorita es el que te da de frente, si reaccionas después de tiempo, te bajará bastante vida.

Primera caída

-Cuando gire su guadaña y retroceda debes prepararte para evadir las bolas de fuego que lanza; al igual que otros movimientos similares, deja un espacio para que estés seguro, pero el problema es que los fuegos son lentos y es fácil que por esquivarlos rápido, tú mismo caigas en ellos.
-Viendo su patética primera pelea, **Malzor** ahora invocará fuego a sus lados para que te quemen, muy al estilo de las serpientes de **Amit**; por esta razón es más recomendable que contraataques sus golpes en lugar de esquivarlos.

Segunda caída

-Realmente, la tercera pelea contra **Malzor** no cambia mucho, pero sí puede desconcentrarte un poco, pues sus ataques lentos ahora son más tardados y los rápidos causan un poco más de daño. Fuera de eso, no tendrás mucho problema en vencerlo; menos si guardaste un poco de energía para propinarle un par de combos.

Modo Challenge

Inicio

-En este segundo encuentro, **Archdevil Malzor** invoca un tipo de llama distinto, pues ésta se queda girando en la arena y debes saltarla continuamente, además de atacar a tu oponente; por esta razón es mejor contraatacar que evadir.
-Si te cuesta mucho trabajo evadir la flama, dale un golpe cuando ésta vaya a su derecha, así provocarás que trate de golpearte y podrás contraatacar a tiempo.
-Sus movimientos no varían mucho en esta parte, pero sus impactos son devastadores, así que preocúpate más por contraatacar y esquivar el fuego; en ocasiones tendrás que interrumpir una serie de golpes para saltar.

Primera caída

-El fuego que te lanza con la guadaña giratoria tiene velocidades distintas; mantén la calma y espera al último momento para que puedas esquivar sin ser dañado.
-En esta parte invoca las llamas que lo protegen a los lados; el problema es que los fuegos que te lanza de frente varían en velocidad, así que es más difícil evadirlos, especialmente con las flamas de los lados; por mucha atención y no te desesperes.

Segunda caída

-Viendo que no le han servido de mucho sus artes infernales, ahora **Malzor** invoca las flamas laterales, pero ya son fijas, así que no puede esquivar, sólo contraatacar sus técnicas; no titubees y podrás acabarlo con menos impactos de esta manera.
-Para ser sinceros, si eres bueno contraatacando no tendrás mucho problema, pero las malas noticias es que sus ataques frontales son mucho más rápidos y sumamente poderosos, así que puede acabar con tu vida con sólo un par de impactos. Si no compraste alguna técnica que lo deje aturdido con un solo golpe, entonces no podrás usar combos, así que ten esto en mente.

Amit the Charmer

Modo normal

Inicio

-Las cosas se ponen un poco más difíciles a partir de este enemigo, pues él tiene una canasta a cada lado de la cual sale una serpiente que te muerde si esquivas hacia ese lado; este tipo de limitación de movimiento lo tienen otros oponentes posteriores, aunque varía en efecto.
-Sus ataques son muy básicos y los puedes evadir fácilmente al principio. Si ves que se burla de ti girando su flauta, puedes esperar y esquivar su estocada, pero es mejor si le das una buena patada para que no se haga el chistoso.

Primera caída

-**Amit** es un buen faquir, así que tiene varias técnicas variadas. Si ves que se da la vuelta, debes prepararte a esquivar las "bombas molotov" que te arroja, o bien, si al voltear se agacha un poco, salta para que no te rostice los pies con su número de tragafuego de crucero capitalino.
-Sus movimientos ahora son triples, pero sólo si te conecta el primero, así que esquívalo y golpéalo antes de que él lo haga.

Segunda caída

-Tal parece que **Amit** estudió sus artes con el mago **Jafar**, pues en el tercer round se convierte en una serpiente gigante. Si notas que tiene algo verde en la boca, pon defensa para evitar el veneno que escupe.
-Al rugir, la serpiente indica que tratará de morderte, muévete a un lado y dale un par de golpes.
-Finalmente, si la serpiente retrocede un poco, salta para que no te pegue cuando dé una vuelta.

Modo Challenge

Inicio

-¡**Amit** regresa más peligroso que nunca! Para comenzar, tiene a sus fieles serpientes que limitan tus movimientos; además, sus ataques son más rápidos y uno en especial (cuando finge que se cae), debe ser bloqueado con el escudo.
-Ahora sus serpientes escupen veneno al escuchar una nota de **Amit**; fíjate cuando toque su flauta, atacará la serpiente del lado al que se fue la nota; esquívala tan rápido como puedas y golpéalo. Ojo, para ayudarte, fíjate que el color de las notas varía según el lado: verde = derecha, rojo = izquierda, azul = en medio (no te muevas).
-Otro movimiento nuevo es que se mete en las canastas y salta o aparece burlándose de una a otra; en realidad no es tan difícil esquivarlo, sólo debes estar alerta al momento en el que veas que saca su cuchillo; justo cuando salte de regreso, comienza a pegarle.

Primera caída

-Las cosas se ponen más candentes ahora; cuando **Amit** se dé la vuelta, debes poner mucha atención a lo que hace para esquivar sus ataques rápidamente (son tres movimientos seguidos que pueden variar al azar). Si levanta la mano derecha lentamente, pon defensa porque va a lanzarte fuego girando hacia ese lado. Si alza rápidamente alguna de sus manos, quiere decir que hacia ese lado debes esquivar sus bombas molotov; finalmente, si se agacha, salta para que no te queme los pies.
-El encantador de serpientes tocará nuevamente su flauta para que sus mascotas te escupan veneno; fíjate bien y memoriza la secuencia, porque es al azar y son varios ataques seguidos.
-En este *round* vuelve a meterse a las canastas para tratar de sorprenderte, pero ahora te atacará tres veces; debes anticipar más el golpe cuando regrese para que lo impactes bien.

Segunda caída

-Después de que le des cualquier tipo de golpe, **Amit** hará su truco de la serpiente gigante. Para sobrevivir a esta batalla debes de pulir tus reflejos y tu memoria (y ojalá no te haya tirado antes), pues ahora gira y muerde más rápido, además de que puede repetir dichos movimientos sin avisar. También escupe su veneno, pero inmediatamente te ataca girando, así que no debes desesperarte dándole demasiados golpes o no podrás esquivar sus técnicas. Mantén la calma y podrás vencerlo, la cosa es lenta, pero segura.
-El nuevo poder que tiene ahora es que se arroja contra ti rápida y poderosamente; para saber hacia dónde esquivar sus embistes debes poner atención a la secuencia en la que le brillan los ojos.

© 2010 Ghostfire

The Sea Witch

Modo normal

Inicio

-Su poder de rayos oculares es fuerte, pero simple de vencer; sólo pon defensa hasta que deje de "mirarte" y dale una buena serie de golpes.
-Hay dos señales distintas que indican si la estocada es rápida o lenta; si levanta su lanza es lenta, pero si lo hace a la mitad de su cuerpo, es rápida.
-Si retrocede, debes prepararte para saltar su coletazo; pero si levanta la punta de la cola, significa que deberás hacerte a un lado para evadir su cola.

Primera caída

-Ahora tiene un poder eléctrico que puedes esquivar haciéndote a un lado; sólo espera justo al momento cuando realice el ademán para lanzarte el rayo; puedes guiarte con su grito si lo prefieres.
-Los otros movimientos no varían realmente, sólo debes estar preparado porque habla más en este round y puedes perder la concentración quedando vulnerable a sus ataques, especialmente los de su cola.

Segunda caída

-El ataque eléctrico se esquiva igual, pero ahora lo hace por triplicado; tan pronto como evadas el primer rayo, vuelve a moverte y repite la jugada para que no te dañe.
-Su última técnica que usa en esta caída es lanzarte flechas incendiarias; notarás que va a hacer este ataque cuando retroceda y guarde su lanza; para evadir las flechas muévete a un lado justo cuando termine de hablar; ten cuidado porque te lanza varias seguidas.

Modo Challenge

Inicio

-El primer ataque que hace es el de los ojos, sólo pon defensa y prepárate para moverte una vez a la derecha y otra a la izquierda antes de golpearla.
-Si se mueve a tu derecha, esquiva sus ataques alternando direcciones al lado opuesto.
-**The Sea Witch** te ataca nuevamente con su cola (puede ser saltando o de frente), pero inmediatamente te da un ataque por tu izquierda y luego a tu derecha; esquívalos a los lados opuestos y comienza a golpear.

Primera caída

-Al igual que los demás enemigos, **The Sea Witch** cambia radicalmente la secuencia de sus ataques; con el de los rayos ahora titubea un poco antes de lanzártelos, así que debes prestar atención a su grito y la velocidad de cómo se balancea para poder evadirlos; cuesta trabajo, pero es posible.
-Después del poder de los ojos, te da un ataque por tu lado izquierdo, un coletazo que debes saltar y otro impacto con su lanza por la derecha. Lo mismo hace con todas sus otras combinaciones de "izquierda-derecha"; intercala coletazos bajos entre sus ataques para sorprenderte.

Segunda caída

-Las flechas que te lanza ya no serán tan consecutivas; ahora te lanza una o dos dejando huecos, muy al estilo del poder del escudo de **Tagon**; fíjate bien en cuántas flechas lanza y hacia dónde lo hace para que puedas evadirlas.
-En este último enfrentamiento, **The Sea Witch** continúa intercalando coletazos bajos entre sus combinaciones, pero ahora son dobles, ten cuidado y salta dos veces anticipando el impacto. Recuerda: es un coletazo después de la primera caída y dos seguidos posterior a la segunda. Con práctica, es posible derrotarla sin que te pegue ni una sola vez; tal vez parezca imposible, pero no lo es.
-Trata de usar tus mejores combos sin dudar después de que haga un movimiento que ya sepas esquivar efectivamente, así tendrás más oportunidades de vencerla.

© 2010 Ghostfire

Ixthid

Modo normal

Inicio

-Aunque parezca difícil de creer, es mucho más fácil y recomendable contraatacar los movimientos básicos de **Ixthid** que esquivarlos. Debes notar cuál de sus extremidades mueve para que le des un buen martillazo o patada; así juntarás rápidamente energía para los combos.
-Cuando abra más su ojo/boca central, esquiva su embiste y dale una serie de golpes y un combo para que le bajes mucha vida (este movimiento también se puede bloquear).

Primera caída

-Ahora **Ixthid** te lanzará rayos de arriba hacia abajo; para que no te den, debes moverte a donde haya un hueco, pero hazlo justo cuando baje los "ojos"; recuerda que el primero tarda un poco y los demás son seguidos.
-Su otro ataque es un rayo directo de su ojo central (lo puedes anticipar cuando ves que la cámara se acerca a su ojo); sólo debes poner defensa para bloquearlo y continuar con las técnicas que te mencionamos hasta que lo derribes por segunda ocasión.

Segunda caída

-Para la última parte de la batalla, **Ixthid** usa todas sus extremidades para lanzarte rayos; dale un martillazo rápidamente para contraatacar y evitarás este mortal ataque.
-Ahora **Ixthid** gira con un rayo que debes saltar con precisión para que no te pegue.
-Al acercarse la cámara, te disparará tres veces seguidas; muévete a cualquier lado para esquivar y que puedas golpearlo. Para que distingas este movimiento del rayo del que debes poner defensa, fíjate que también brillan los ojos superior e inferior antes de que dispare. No te preocupes, pues este ataque no varía.

Lord Vensor the 3rd

Modo normal

Inicio

-Este petulante enemigo invoca meteoritos que caen aleatoriamente a cada lado suyo, lo cual hace peligroso esquivar sus ataques; esto lo hace durante toda la batalla. Son pocos sus movimientos con la espada, pero antes de evadirlos, fíjate primero en los meteoritos si es posible, contraataca para que le bajes más vida y no te quemes.
-Cuando junte sus manos como si fuera a lanzar un *Hadoken* o un *Kame Hame Ha*, debes hacerte hacia cualquier lado rápidamente, pues te lanza una bola de fuego muy veloz; no olvides checar los meteoritos antes de moverte.
-Su ataque eléctrico es eludible si te mueves justo cuando dejan de hacer ruido los rayitos que hace aparecer; eso indica que te lanzará la descarga.
-**Vensor** ejecuta una técnica con la cual desaparece y termina atacándote; la clave es mantenerte esquivando (con cuidado con las llamas laterales) hasta que falle y puedas golpearlo repetidas veces.

Primera caída

-No te vayas con la finta de las bolas de fuego que te lanza alternando sus manos; no importa con cuál de ellas lo haga, todas se pueden esquivar hacia cualquier lado; así no tendrás que preocuparte tanto por los meteoros.
-Lo más recomendable es que en esta parte no uses combos; mejor guárdalos para el último combate contra **Vensor**.

Segunda caída

-Si ves que se hinca, significa que te lanzará rayos con sus manos, los cuales deberás saltar para eludirlos, son tres seguidos; justo cuando se levante comienza la ofensiva.
-Debes tener cuidado con las llamas que te lanza con las manos, pues son un poco más lentas y es más difícil esquivarlas. Trata de usar tus mejores combos y pronto lo verás derrotado.

Modo Challenge

Inicio

-Para tener ventaja, **Lord Vensor the 3rd** invoca los meteoritos durante todo el combate, al igual que la vez pasada; la diferencia es que ahora caen dos seguidos de cada lado; ten esto en mente en toda la batalla.
-El molesto movimiento donde desaparece ahora puede tener menos o más tiempos, así que mantente esquivando, pero cuidado con de las llamas laterales.
-**Vensor** estrena un poder donde aparecen tres esferas enfrente que lanzan un rayo; créenos que éste es uno de los ataques más molestos del juego, puesto que es sumamente difícil de esquivar si no sabes cómo. El secreto radica en que te fijes de qué color es el rayo, pues indica con qué cristal te va a disparar después; es decir, si el rayo es rojo, será la superior y deberás moverte a un lado; si es verde, hay que poner defensa; y finalmente, si el rayo es azul, deberás saltar porque atacará con la inferior. Prácticamente es imposible vencer a este enemigo si no aprendes a evadir esta técnica... o tengas un televisor en blanco y negro.

Primera caída

-Ahora recurrirá más a sus otros poderes, pero el problema es que los hace de manera muy aleatoria y a distintos tiempos, por lo cual lo mejor que puedes hacer es tratar de usar tus combos más fuertes para vencerlo tan pronto como sea posible; si habla, no dudes en lanzarle un golpe, él te responderá y podrás contraatacarlo.
-Debes tener cuidado en especial con la técnica de las esferas de colores, pues las repite sin previo aviso; normalmente primero ataca con la esfera roja; recuerda ver el color de los rayos para sobrevivir.

Segunda caída

-Nuevamente empleará los rayos hincado; sólo salta y comienza a golpearlo y usa el combo más fuerte posible.
-Si levanta las manos y la cámara se acerca a su cara, simplemente dale un buen martillazo, pues invoca un poder demasiado fuerte que acabará contigo.
-La increíblemente molesta técnica de las esferas tiene más tiempos, por lo cual es mucho más difícil de evadir; trata de esquivar hacia los lados y tendrás un poco más de oportunidad de ver con qué rayo te atacará después.

Modo Challenge

Inicio

-En el segundo encuentro con **Ixthid**, éste te disparará con dos extremidades a la vez; esta técnica no puede ser contraatacada como la vez pasada.
-Además, tiene un ataque frontal mucho más veloz además del tradicional (que ahora hace más lento); cuando retroceda un poco, prepárate a moverte para que comiences a golpearlo. Es posible contraatacar este movimiento, pero sólo debes intentarlo si ya tienes mucha habilidad al anticipar los impactos.

Primera caída

-Por fortuna, su técnica de los rayos de arriba hacia abajo no ha cambiado, mantente tranquilo y esquiva cada par y así estarás listo para continuar.
-**Ixthid** vuelve a disparar con dos extremidades a la vez, pero ahora deberás memorizar la secuencia (notarás que los ojos se ríen indicando el orden a seguir), pues hace varios ataques continuos; después de que los evadas, podrás golpearlo.
-Tiene un nuevo ataque en donde usa las tres extremidades inferiores, así que debes saltar rápidamente.

Segunda caída

-¿Recuerdas ese ataque que es necesario contraatacar para que no te cause daño? Qué bueno, porque ahora te baja toda la vida, así que si no lo haces bien, ¡te podrás ir despidiendo de la arena!
-Su ataque giratorio ahora es por en medio y por abajo; pon defensa y salta respectivamente hasta que deje de girar y puedas golpearlo. Lo que debes de tener en mente en que no solamente gira hacia una dirección, sino que puede cambiar aleatoriamente; no pierdas la calma y podrás atacarlo cuando se detenga.
-Finalmente, su técnica con dos extremidades tiene más tiempos, sólo memoriza la secuencia y muévete para esquivar los rayos.

Modo Challenge

Creatos, la criatura más temible de todo Avalance, será invocado por **Vensor** al ser derrotado en el modo *Challenge*. Este dragón puede acabar contigo con uno o dos ataques; es sumamente veloz, tiene una defensa formidable, vuela, lanza fuego y es extremadamente poderoso. La primera vez te aniquilará sin duda, pero si tienes paciencia y usas nuestros consejos, podrás derrotarlo.

Inicio

-No dudes, no temas; simplemente dale golpes altos comenzando por el lado izquierdo para detener sus garrazos y forzarlo a que ponga defensa; justo después del sexto, **Creatos** agitará sus alas y te atacará rápidamente; no titubees y comienza a darle golpes sin cesar, pero no uses combos. Cuando termines, repite la jugada sin detenerte y podrás verlo caer.

Primera caída

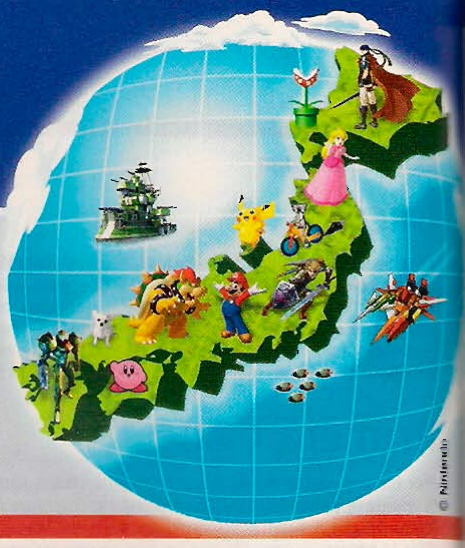
-**Creatos** ahora se elevará y te lanzará fuego que deberás saltar una y otra vez; tan pronto como comience el *round*, deja presionado arriba en el control y saltarás la flama; tan pronto como caigas, salta de nuevo (notarás que esto debe ser justo en el momento en el que el dragón esté volteando la cabeza) y repite hasta que termine el ataque y puedas golpearlo; recuerda que no debes usar combos, de lo contrario puedes alterar la secuencia.
-Ahora golpéalo del lado izquierdo con tu martillo e inmediatamente pon defensa para que no te queme; pégale del lado derecho y vuelve a poner defensa. Dale un golpe alto izquierdo y luego uno derecho para que bloquee tus ataques; en este momento, **Creatos** agitará sus alas, así que es el momento de atacarlo y repetir la secuencia hasta vencerlo.

Segunda caída

-Vuelve a usar la técnica que te recomendamos, pues volverá a volar y lanzarte fuego; ahora sí usa el combo más fuerte (preferentemente de nivel tres) que tengas para que le causes mucho daño.
-Ahora la secuencia cambia; dale cuatro golpes altos alternando lados, comenzando por la izquierda y pon la defensa inmediatamente o serás dañado.
-Ahora prepárate a saltar su coletazo, pues te puede dejar aturdido; vuelve a poner defensa y prepárate a golpearlo, porque comenzará a agitar sus alas.
-Debes repetir la jugada hasta vencerlo, pero al igual que **Horlan**, debes bajarle lo último que le quede de vida con un combo, o de lo contrario, volverá a levantarse con un poco de vida. Si seguiste nuestros consejos, para este punto ya tendrás al menos para un combo de un nivel, así que no lo dudes y acaba con la amenaza de una buena vez; sólo recuerda su secuencia.

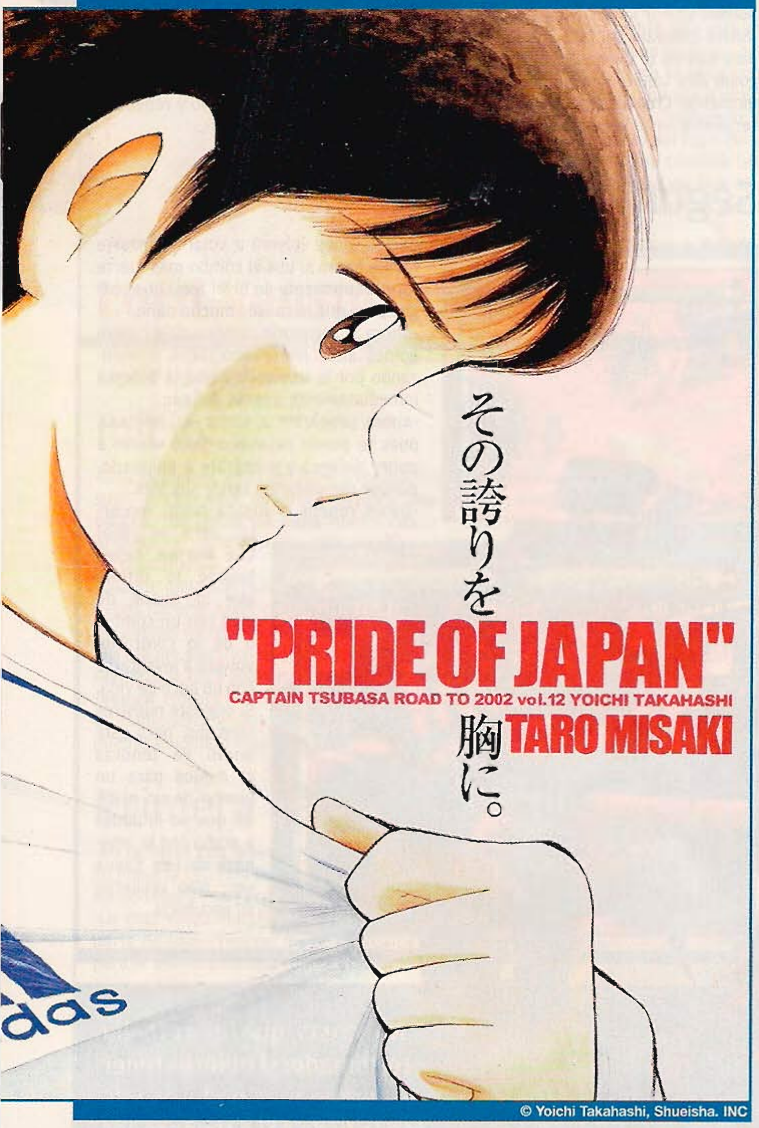
No creas que el reto ha terminado; si quieres tener el combo más poderoso de todos (y de paso tener todos los atributos), debes terminar con todos los enemigos al menos con rango A. ¡A pelear!

UN VISTAZO A JAPÓN



De todas las series deportivas que existen, una de las más populares es sin duda **Captain Tsubasa**, que en varios países de América Latina recibiera el nombre de **Super Campeones**. Seguro que muchos de ustedes son fanáticos de la historia de **Oliver Atom**, pero por si existe alguien que no lo conozca, vamos a aprovechar la euforia mundialista para recordar el porqué es un fenómeno del medio, no sólo en Japón, sino también fuera de sus fronteras, al grado de que en nuestro país se podía encontrar incluso hasta un álbum de estampas con los mejores momentos de la serie, que seguramente muchos de ustedes aún conservan.

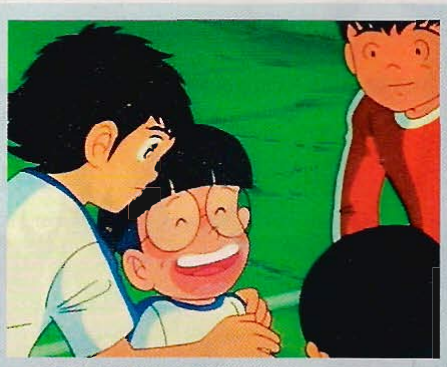
Captain Tsubasa Super Campeones



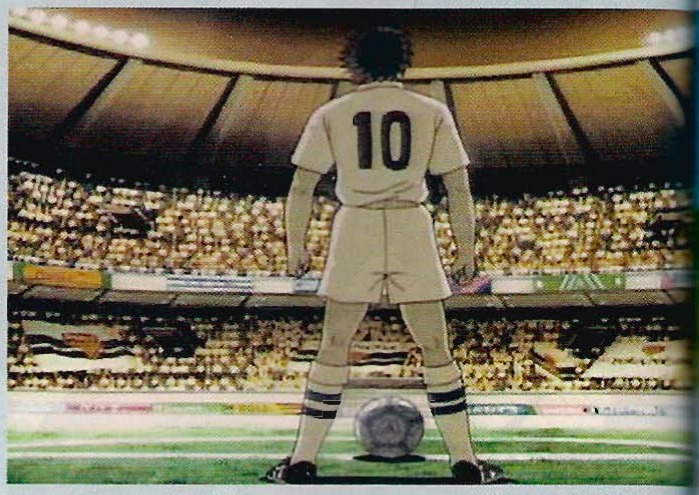
El balón comenzó a girar

Todo inició cuando en 1981, Yoichi Takahashi dio vida a **Captain Tsubasa** por medio de la revista Shonen Jump, donde se publicó durante siete años de forma ininterrumpida con un gran éxito, lo que obviamente originó que posteriormente aparecieran los tomos de manga donde se recopilaban todos los capítulos.

Después, surgió el anime, que representaba los deseos de millones de seguidores del argumento de Takahashi; sobra decir que la aceptación fue total, lo que originó que aparecieran decenas de artículos promocionales de la serie, en donde los *soundtracks* jugaron un papel importante, la excelente letra de cada tema provocaba una motivación en los jóvenes como pocas veces se había visto.



La serie de **Super Campeones** tiene muchas virtudes, lecciones, pero quizá una de las más valiosas es la que nos enseña lo importante que es trabajar en equipo, dejar el ego para mejor ocasión y luchar por un bien común, no importando cuantos se vean involucrados, lo básico es lograr las metas.



A pesar de no aparecer en la historia desde un inicio, **Aoi Shingo** se volvió uno de los personajes más populares de la animación, gracias a su gran carisma, pero sobre todo a su determinación para cumplir sus sueños no importando todos los obstáculos que pudiera enfrentar. Su viaje a Europa solo, sin nada más que su valor, lo hace gracias a que **Oliver** en un aeropuerto, lo invita a mejorar y jugar juntos el Mundial.

Todos tenemos el mismo sueño

La historia de **Captain Tsubasa** es muy interesante desde su inicio, en ella conocemos a un niño de nombre **Oliver Atom** (**Tsubasa Ozora** en Japón), quien desea convertirse en un gran futbolista, conocer Brasil y claro está, llevar a su país a ganar la Copa del Mundo, labor nada sencilla si se toma en cuenta que en la isla siempre han tenido que remar contra corriente en el futbol.

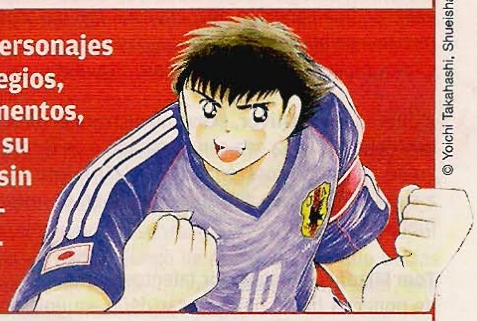
Cuando **Oliver** contaba con tan sólo dos años de edad, salió de su casa con un balón de futbol, cuando de pronto un camión que iba a toda velocidad parecía que lo arrollaría... pero por fortuna, el impacto fue absorbido por el esférico. En ese momento sus padres lo tomaron como una señal del camino que debería tomar en su vida.

Al pasar los días, **Atom** debe entrar a la escuela, decide hacerlo en el colegio Niupi (Nankatsu), que es una escuela débil deportivamente, que tiene una fuerte rivalidad con el colegio San Francis, donde juega el mejor portero juvenil del país, ni más ni menos que **Benji Price**. Al conocer de la fama del portero, **Oliver** lo reta en un campo de entrenamiento, pide la oportunidad de intentar meterle un gol, y **Price**, de forma arrogante acepta, pensando que se burlaría del pequeño desconocido.

Lo que nunca se imaginó fue que luego de burlar a toda su defensa, tendría que emplearse al máximo para desviar el disparo que **Atom** haría; parecía que había ganado el duelo, pero de la nada, apareció un vagabundo, quien centró el balón para que **Oliver** tuviera una nueva oportunidad, misma que no desaprovechó, mandando el balón al fondo de las redes para sorpresa de todos los jugadores que estaban reunidos.

El extraño que manda el servicio a **Oliver** para que venciera a **Benji** es ni más ni menos que **Roberto Cedinho**, una de las más grandes figuras de la selección brasileña de futbol, quien, debido a un fuerte cabezazo, estuvo a punto de perder la vista, situación que lo orilló a abandonar las canchas y buscar otro tipo de actividades... lo que lo llevó a convertirse en entrenador del Niupi.

Al inicio todos los personajes juegan para sus colegios, pero en ciertos momentos, deben hacerlo para su selección nacional, sin duda de los momentos más emocionantes de la historia.

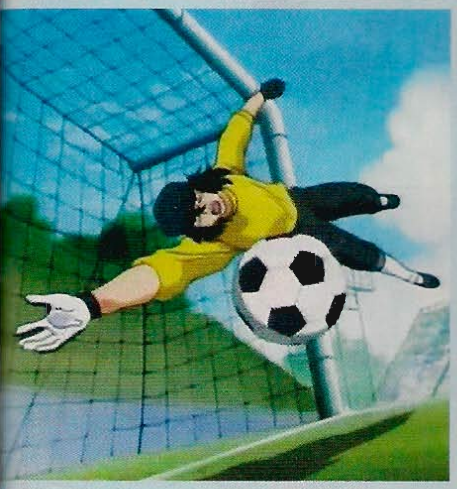


© Yoichi Takahashi, Shueisha, INC

Jugando por el honor

El destino es caprichoso, por lo que tenía una sorpresa preparada para ambas escuelas, estarían empatadas en actividades durante el último campeonato local, perola ganadora se decidiría en el partido de futbol entre las dos instituciones, así es, **Benji** contra **Oliver**. Fue un partido vibrante, donde **Oliver** jugó de defensa durante buena parte del juego, pero después se decide a ir hacia el frente, dándole el triunfo a su escuela.

Así comienza la historia, el sueño de **Oliver**, aunque está claro que tendrá muchas dificultades, pero siempre contará con su equipo, con verdaderos amigos que lo apoyarán en todo momento; es ahí donde radica la fuerza de su equipo.



En la última temporada de la serie, varios jugadores del primer equipo de Japón están en Europa, jugando para escuadras de ese continente, lo cual no es nada raro, pero si lo es el hecho de que al menos para América, cambiaron los nombres reales de los conjuntos, por ejemplo, está claro que **Oliver** juega para el Barcelona de España, pero en varios capítulos se refieren a él como el Catalunia.

© Yoichi Takahashi, Shueisha, INC

Solo no estás... Vamos todos tras de ti

Aunque el protagonista de la serie es **Atom**, existen otros personajes cuyas historias están llenas de dramatismo, con ideales y objetivos diferentes que generan una conexión muy especial con los espectadores. **Benji** es el portero invencible que todos desean derrotar, pero pocos lo ha conseguido, al menos de la manera como lo hace **Steve Hyuga**.

A diferencia de **Oliver**, **Steve** no disfruta el futbol, el lo ve como una guerra que debe ganar ya sea con su equipo o de forma individual, de manera que jamás se toca el corazón si debe alzar la voz en el campo para amedrentar a sus rivales o bien tirarles el balón en el rostro, tratará de anotar por la fuerza.

Tom Mizaki es un jugador talentoso, un genio dentro del campo, sabe dónde poner el balón para causar daño, su único problema es que no puede quedarse mucho tiempo en un equipo debido al trabajo de su padre, quien es pintor y necesita viajar para inspirarse. Junto con **Oliver** crea una dupla letal en el Niupi cono conocida como "la pareja de oro".

Los hermanos **Korioto** interpretan el futbol de manera espectacular, siempre buscando nuevas formas de elaborar jugadas, quizá las más famosas fueron aquellas en las que se impulsan en los postes para dar un gran salto y rematar el balón de forma simultánea.

Sin duda que uno de los más grandes ejemplos de constancia lo vemos en **Aoi Shingo**, un jugador que sin mucho cartel llega al futbol de Europa, pero en su nuevo equipo se da cuenta que no es aceptado por ser japonés, lo tratan mal, lo exhiben físicamente, en fin, cualquiera se daría por vencido, pero no **Shingo**. Todas las noches entrenaba a escondidas en terreno abandonado donde tomó un gran nivel que lo volvió titular indiscutible en su escuadra.

En el universo de la serie existen muchos jugadores, que defenderán a su escuela hasta el final; lo interesante es cuando se forma la selección japonesa, porque en ese momento, todos se unen con una misma intención, demostrar que pueden competir con quien sea.

Contra las grandes potencias

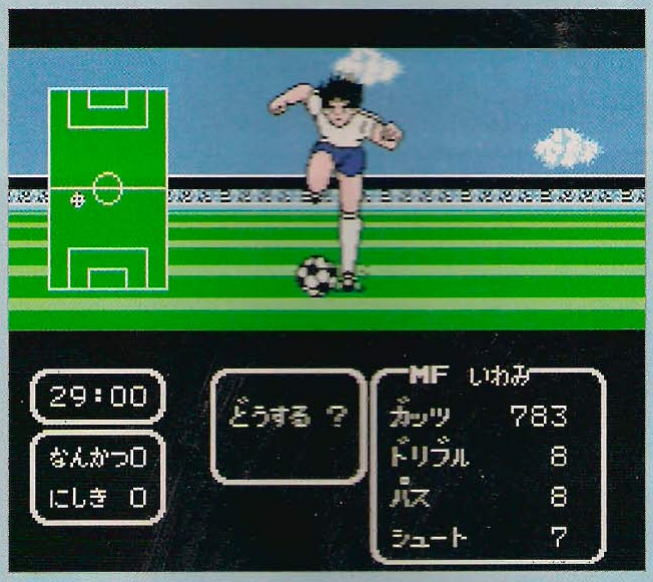
En varias partes de la animación, la selección nipona viaja a diferentes torneos internacionales, donde se ve las caras con rivales como Holanda, Alemania o Brasil, lo interesante es que no siempre les va bien, muchas veces terminan perdiendo, pero cada una de esas derrotas representa un crecimiento para el equipo, una experiencia para poder llegar a la copa a celebrarse en su país durante el 2002.

Debido a las diferentes etapas del anime y a varios rumores de Internet, el final de **Captain Tsubasa** es para muchas personas un misterio, pero nosotros te lo vamos a aclarar... aunque si deseas conocerlo por ti mismo, te sugerimos no leer esta parte. Para el último episodio, todas las figuras de la selección juegan en equipos internacionales, **Oliver** con el Catalunia, **Steve** con Piamonte, **Aoi** triunfa en Italia mientras que **Benji** maravilla en Alemania. Llega la fecha esperada, el Mundial en Japón, en el cual debutan ni más ni menos que contra Brasil; amigos como **Rivao** y **Santana** se encuentran de nuevo con **Oliver**, pero quizá la más grande sorpresa es que **Roberto Cedinho** es ahora el entrenador de la selección de su país... todo está puesto para que inicie el juego, **Steve** y **Oliver** tocan el balón y... ahí termina la serie, sí, la verdad que muchos esperamos por semanas que al menos concluyeran ese juego, pero no, así acaba.

El futbol es un deporte único, cada persona lo puede interpretar de forma distinta, tan es así que **Oliver** conoce a diferentes personajes de los que aprender ciertas cuestiones que jamás se imaginó antes.

Oliver es un personaje que no sólo crece físicamente en la serie, también lo hace mentalmente, en cada etapa que vive se le nota más comprometido con sus compañeros, siempre acercándose a su sueño de jugar en Brasil.

Uno de los rumores más comentados acerca del final de la serie, mencionaba que el equipo de Japón ganaba la Copa del Mundo, pero justo en ese momento, Oliver despertaba de un largo sueño... ya que cuando era niño, sufrió un accidente y había estado en esa condición por años; aunque parezca raro, mucha gente creía en este rumor, incluso hasta llegaron a hacer videos totalmente falsos para comprobarlo.



Los que hayan tenido la fortuna de jugar estos títulos, estarán de acuerdo en que son sumamente divertidos y emocionantes, el que pertenezcan al género RPG les permite otorgar una emotividad a cada jugada que mediante una movilidad tradicional habría sido imposible. Esperemos que la nueva versión para Nintendo DS conserve todos estos detalles.

Toma el control del partido

De ninguna manera los videojuegos se iban a ver fuera del concepto **Captain Tsubasa**, por lo que aparecieron varios juegos para Famicom y Super Famicom, que ahora son piezas de colección debido a su gran calidad. El desarrollador era Tecmo, quien sabía que debía lograr algo diferente con estos títulos, si simplemente colocaban los nombres de los personajes pero no ofrecían algo más, los aficionados estarían decepcionados, por lo que realizaron uno de los movimientos más inteligentes que se recuerden en el género deportivo; usaron como base una estructura RPG.

En la pantalla aparecía un mapa donde podías ver los movimientos de todos los jugadores en el campo mientras corrías, en el momento en el que tú lo decidieras o bien cuando apareciera un rival, podías seleccionar de entre diferentes acciones, como pasar el balón, disparar o burlarlo. Todo lo anterior hacía de cada encuentro un verdadero juego de estrategia, ya que debías cuidar la energía de tus personajes para los momentos de apremio, una mala decisión derrumbaba todo el trabajo del equipo.

Aunque parezca que la animación tiene poco tiempo, en este 2010 celebrará su 30 aniversario, y para conmemorarlo aparecerá para Nintendo DS, un nuevo título basado en las aventuras de estos personajes, que esperemos llegue a América.

Claro está que los disparos especiales se incluyeron, gastaban mucha energía pero al hacerlos asegurabas un gol no importando en que parte del campo estuvieras, eso le daba mucha vida al juego, además de que antes y después de los partidos se veían cinemas de gran calidad en los que se representaba la historia, honestamente estaba adelantado a su época; a nuestro continente llegó pero con otro nombre y personajes, lo que le restaba puntos importantes.

Para el Super Famicom se pensó en un *gameplay* más libre, lo que gustó a varios aficionados, supieron combinar de buena forma la libertad de movimiento con la estrategia; aun así se mantuvieron por debajo de las primeras entregas.

En consolas Nintendo la última aparición de la serie fue en el 2002 para el GCN, pero por desgracia no salió del país oriental, por lo que nos perdimos del, para muchos, el mejor juego de la animación que se haya realizado.

El balón es tu amigo

Super Campeones fue una gran serie, seguro que todos los que hemos tenido la fortuna de verla recordamos con especial cariño todas las lecciones que nos enseñaron a lo largo de todos sus capítulos, en los que las analogías de la vida con un partido de futbol jamás faltaron. Esperamos que les haya gustado el tema de este Vistazo a Japón, esperamos sus recomendaciones y críticas. Por este mes es todo, disfruten el final de la Copa del Mundo y recuerde, el balón es su amigo.

© Yoichi Takahashi, Shueisha. INC

Aunque todos conocemos a **Benji Prince** y a **Richard Tex Tex**, otro portero famoso de la historia que sólo aparecio en magna fue **Ricardo Espadas**, de la selección Mexicana de fútbol, obviamente basado en uno de los mejores jugadores de nuestro país, es decir, Jorge Campos. Se enfrentan a Japón en el marco del Mundial juvenil, siendo capaz de detener los disparos más potentes de **Steve**, **Oliver** y compañía.

¿Qué hay dentro de...?

por Spot

Los juegos NO OFICIALES

¡Hola de nuevo, jugadores! Soy su amigo Spot que les trae un nuevo tema para que ampliemos nuestro conocimiento de cultura general de videojuegos. Fíjense que me encontré con un cartucho raro de color gris claro entre mis cosas variadas y fue lo que disparó mis recuerdos acerca de este tópico tan interesante que quiero compartir con todos ustedes; se trata de los títulos que fueron lanzados al mercado sin tener el sello de calidad de Nintendo; en otras palabras, no eran piratas, pero tampoco oficiales. Prepara tu botana, porque esto sí que es bastante jocoso.

Todo tiene un origen

Hace ya varios años, el NES vino a rescatar la industria del entretenimiento electrónico de la época oscura que vino con la gran caída de los videojuegos de 1983; en esos días, todas las compañías querían lanzar sus juegos para el NES, pues dominaba el mercado; la situación es que Nintendo no permitía que un desarrollador hiciera más de cinco juegos al año, para evitar que sacaran títulos al vapor y que eso afectara a la industria en general. Además, tenía políticas estrictas acerca de incluir ciertas imágenes inapropiadas, violentas o de carácter religioso, para evitar dificultades; por esta razón, ciertos juegos no tuvieron aprobación para ser lanzados para el NES, pues no cumplían con dichos requisitos.

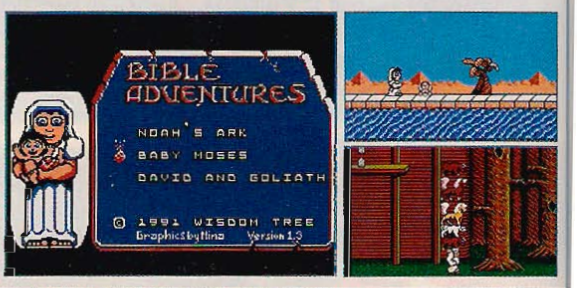
¿Era realmente necesario?

Dadas estas limitantes, varias compañías decidieron lanzar sus juegos en cartuchos que literalmente se "podían jugar en el Nintendo Entertainment System", pero que no eran oficiales, ni tenían el sello de aprobación de Nintendo. Las opiniones sobre estas medidas tomadas por Nintendo están divididas, pues hay quien piensa que frenaban a los desarrolladores; pero siendo sinceros, el limitar la salida de nuevos juegos aseguraba su calidad, pues de otra manera, el mercado se habría inundado de títulos basura y se repetiría lo que acababa de pasar en 1983. La prueba más contundente de esto es que la gran mayoría de los videojuegos no oficiales que hubo no fueron malos, ¡sino nefastos!, cosa que vamos a demostrar a continuación al darles un pequeño vistazo a algunos de ellos.

Bible Adventures

1991, Wisdom Tree

Este es uno de los más conocidos títulos de esta compañía; **Bible Adventures** incluye tres juegos distintos: **Noah´s Ark** (en donde debes recolectar animales y meterlos en el arca); **Baby Moses** (aquí manejas a la mamá de **Moses** que debe protegerlo de varios peligros); y **David and Goliath** (así es, controlando a **David**, debes acabar con el gigante **Goliath**...). El *gameplay* de todos es muy similar al de **Super Mario Bros. 2**, y el reto es enorme, pues la verdad no aguantas jugarlo ni dos minutos seguidos por ser tan repetitivo.



El curioso caso de los cartuchos negros

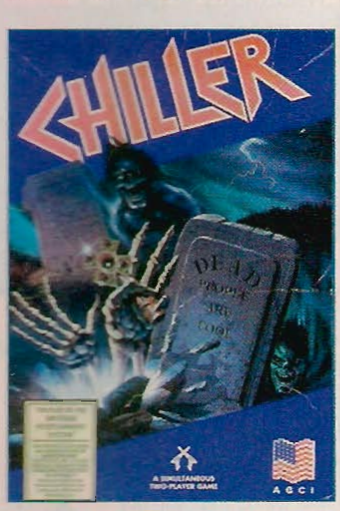
Una situación singular fue la de la conocida compañía Tengen, la cual tuvo licencia para sacar cartuchos de manera oficial para el NES; pero como no falta el pelo en la sopa, quiso abarcar más de lo debido y lanzó versiones no oficiales de sus juegos, los cuales fueron fácilmente reconocibles por tener una forma más "aerodinámica" que los oficiales, y ostentaban un "atrayente" color negro. Irónicamente, el ver este tipo de cartuchos en el mercado -los cuales tenían un diseño similar a los del difunto Atari-, hacía pensar que eran piratas y eran evitados, por lo cual no se vendieron tan bien como la compañía pensaba.

¿Azul, negro, gris claro...?

Al igual que Tengen con el color negro, otras compañías lanzaron sus cartuchos en diversas tonalidades, por lo cual eran fácilmente reconocibles como no oficiales. La compañía Wisdom Tree se distinguió por sus títulos sin calidad que eran más bien adaptaciones descaradas de otros juegos, pero con personajes y temas religiosos, los cuales ostentaban un color azul claro poco atrayente; también los hubo en negro, pero fueron aún más raros que los convencionales en azul. Debido a que era difícil -si no imposible- colocarlos en tiendas en donde se vendían productos originales, este tipo de títulos terminaron exhibiéndose en tiendas y librerías religiosas.

Chiller 1990, American Game Cartridges

Chiller para NES fue una adaptación sin licencia del original de Arcadia del mismo nombre. La razón por la cual este juego no obtuvo el sello de Nintendo fue obviamente por su alto nivel de violencia, pues aquí tenías que acabar con diversos seres de ultratumba y gente encadenada en calabozos (entre otras cosas). **Chiller** se podía jugar con los controles de NES o bien, con la Zapper, y era para uno o dos jugadores simultáneos. Es irónico que para el día de hoy, ya existen juegos con mucha más violencia gráfica que lo que se vio en **Chiller**; es como si se hubiera adelantado para salir al mercado...



Baby Boomer
1989, Color Dreams

Este otro juego también es compatible con la Zapper del NES; aquí tu misión es proteger a un indefenso bebé que gatea por la pantalla dirigiéndose hacia numerosos peligros mortales; al dispararle a los objetos, podrás mantenerlo con vida. Siendo sinceros, el *gameplay* no es tan malo, pero la idea y cómo la llevaron a cabo, fue lo que dejó fuera a este título de una salida oficial a la venta.

Super 3D Noah´s Ark
1994, Wisdom Tree

Ahora tenemos un juego sin licencia para el SNES, en donde tomas el papel de **Moses**, quien debe escudriñar cada rincón del arca para darle fruta y grano a los animales para apaciguarlos... Lo peor del asunto no es eso, sino que en realidad, este juego es una modificación del original **Wolfenstein 3D**, con "armas", personajes y diseño cambiados para ajustar la temática religiosa. Es una prueba más del porqué DEBE haber un control de calidad, pues no es lo mismo avanzar eliminando Soldados Nazi, que darle frutitas y trigo a un león vegetariano.

Spiritual Warfare 1992, Wisdom Tree

Spiritual Warfare fue desarrollado por una compañía llamada Color Dreams y comercializado por Wisdom Tree. Este título nos recuerda demasiado al original **The Legend of Zelda**, pero obviamente no tuvo ni la mitad de su calidad; aquí controlas a un joven religioso cuyo pueblo ha sido infestado por demonios aparentemente mandados por el mismísimo Satán (¡uy!); tu misión es purificar y convertir a la gente a tu religión...

Hemos llegado al final de esta sección; espero que les haya agradado y que nos envíen sus comentarios a nuestras direcciones, así como sus peticiones sobre nuevos temas que deseen que tratemos aquí. Como podrán darse cuenta, las ideas y políticas han cambiado desde el tiempo en el que estos juegos salieron, hasta el día de hoy, pero vale la pena conocer más acerca de estos temas para poder comprender mejor los eventos actuales. Esperamos sus cartas y correos electrónicos; ¡hasta la próxima!

LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser distintos, no importando si son de una consola antigua como el NES o SNES. Envíalos a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP. 01210, México, D.F.

Parece ser que sí han aprovechado este tiempo (y más cuando esta sección se ausentó por un mes), ya que en esta ocasión respondieron algunos retos que habíamos propuesto en números anteriores con grandes resultados; esperamos que esta tendencia se mantenga durante mucho tiempo y pronto podamos ver marcas o puntuaciones incluso mejores que éstas o soluciones a los que les mostraremos esta vez. Pero bueno, comencemos con esta sección no sin antes desearles suerte en las marcas que deseen romper.

Super Mario Bros. Wii

Wii

Sin duda, uno de los mejores juegos que han aparecido para Wii en fechas recientes; su principal característica es que puede ser disfrutado por cualquier tipo de jugador, pero sólo los expertos lograrán completarlo al cien por ciento, con las monedas estrella de cada uno de los nueve mundos, que precisamente es el reto que respondieron los siguientes jugadores.

Raphael Egas Monserrate
Guayaquil, Ecuador

Marvin Huerta Pérez "Surfer"

Javier Hernández Carrasco

Rafael Hernández García

Felicitaciones para todos ellos, completar el juego con las monedas de cada escena no es para nada sencillo.

Band Hero

Wii

De las nuevas propuestas musicales, **Band Hero** es la que mejor respuesta ha conseguido gracias a sus temas actuales y dificultad inferior con respecto a la serie **Guitar Hero**. En esta ocasión, Julio César Mendoza, de Talcahuano, en Chile, nos ha mandado una lista con el marcado que ha logrado en algunos temas en nivel Hard.

Dificultad Hard

Canción	Puntaje
Dirty Little Secret	255, 670
Happy Together	96, 194
If You Could Only See	162, 986
Kids	241, 927
She Will Be Loved	164, 203
Turn of the Lights	133, 932
You Belong With Me	214, 241

Por otro lado, Eduardo Esquivel Reyes nos muestra sus habilidades pero en nivel Expert, el cual se nota que tiene tiempo practicando.

Dificultad Expert

Canción	Puntaje
ABC	114, 912
Angels of the Silence	287, 927
Bring Me To Life	345, 571
Do You Really Hurt Me	139, 822
Lips of an Angel	245, 665
Love Story	184, 931
Oh Pretty Woman	182, 384
She Will Be Loved	168, 952
So Yesterday	214, 702
Turn of the Lights	171, 087
When I Gone	221, 004
Wannabe	89, 451
Y.M.C.A	62, 563

Game & Watch: Helmet

DSiWare

NUEVO RETO

Ahora que Nintendo ha revivido estos juegos, no podíamos dejar pasar la oportunidad de mencionarlos dentro de esta sección. Hemos decidido iniciar con **Helmet**, lógicamente consiste en mandarnos una foto donde podamos apreciar tu mejor récord.

Galaga

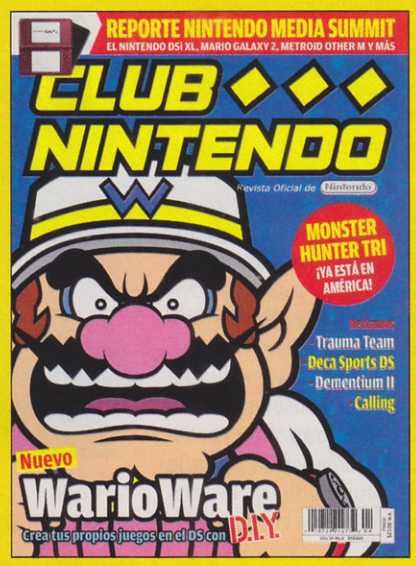
NES / Consola Virtual

NUEVO RETO

Un clásico de todos los tiempos que si no posees puedes descargar desde el Canal Tienda en el catálogo de la Consola Virtual. Le mecánica es sencilla, termina con el mayor número de invasores que puedas. Mándanos la mejor marca que hayas logrado, si es de las más altas tendrás un lugar en esta sección.

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo



© 2010 Nintendo

ARCADIAS

El ocaso de las Arcadias

El comienzo del final

A mediados de la década pasada, las Arcadias tenían una característica muy especial, que las volvía únicas; todos sus títulos eran exclusivos, tenían que pasar muchos años para que estos fueran adaptados a consolas caseras, lo cual en varios casos jamás ocurría, dejando como opción a los jugadores, el pasar tiempo en los locales donde tenían dichas obras.

Títulos como **Windjammers**, **Metal Slug**, **Super SideKicks**, **X-Men**, **Marvel vs Capcom**, se volvieron clásicos instantáneos que todo mundo deseaba conocer y tener en sus hogares. Muchos de ellos aunque fueron adaptados a consolas, la potencia del *hardware* no permitía que la experiencia fuera la misma, sobre todo por los molestos tiempos de carga.

Y es que nos hacían esperar para poder disfrutar un solo *round* o medio nivel... en ese momento, las Arcadias tenían la delantera tecnológicamente hablando.

Se terminaba el talento

La falta de creatividad en los locales de Arcadia se hizo presente al comenzar el nuevo milenio, pues de cada diez cabinas, nueve eran juegos de pelea, dejando muy poco a otros géneros se puede decir que los únicos títulos que hacían competencia a **Ryu**, **Kyo** y **Haomaru**, eran los musicales, pero aun así, su "boom" llegó demasiado tarde, el daño ya estaba hecho, el mercado pedía a gritos ideas y conceptos nuevos, los cuales aunque llegaron, no lograron captar la atención de los jugadores.

Los cambios más evidentes radicaban en mejorar el estilo de juego de varias series, incluir más opciones, pero lejos de ayudar, en varios casos complicaban el aprendizaje de los comandos o bien, mataba el espíritu de la franquicia, lo cual pasó con **KOF**, **Fatal Fury**, **Samurai Showdown**, **Street Fighter** (nos referimos a la serie **EX**, desarrollada por Arika); todo esto deterioró el medio, las novedades se habían agotado... pero ese no era el mayor problema, aún les faltaba encarar el más grave, la aparición de las consolas de 128 *bits*.

Esperamos que hayan disfrutado el tema que abordamos el número anterior, en el que recorrimos cómo fue el inicio de las Arcadias en el medio; pues bien, como les prometimos, ahora es turno de conocer que fue lo que ocurrió para que este entretenimiento que antes generaba millones en ganancias a varias compañías, ahora esté prácticamente desaparecido, olvidado, lo cual a todas luces es una injusticia.

El surgimiento del Nintendo GameCube y demás consolas de la generación pasada, colocó por primera vez a las consolas caseras por delante de las máquinas de Arcadia, lo que obviamente ocasionó todo una revolución, la cual no todos supieron dimensionar en el momento.

Conforme las consolas se iban asentando en el mercado, las compañías veían más viable lanzar sus juegos en formato casero que para Arcadias, lo cual era totalmente comprensible, ya que al mismo tiempo que acortaban costos, podían llegar a una audiencia mayor.

En ese justo momento, las Arcadias dejaron de ser una opción para las licencias, salvo contadas excepciones que intentaron mantenerlas vivas, el mercado se terminó, de hecho la mayoría de los locales que siguieron o que a la fecha se mantienen, lo hacen gracias a los grandes clásicos, **Marvel vs Capcom 2**, **Art of Fighting**, **Killer Instinct**, pero lo que realmente es preocupante, es que las nuevas generaciones no podrán disfrutar de este medio que por años fue pilar en los videojuegos.

Actualmente, el único país en el que las Arcadias siguen vigentes es en Japón, en calles de Akihabara se pueden ver locales enormes llenos de máquinas con géneros distintos, donde las innovaciones se ven a cada semana, por ejemplo, los juegos de tarjetas ahora son electrónicos, dando una sensación más apegada a las animaciones que representan dichos juegos

La última batalla

Si tuviéramos que nombrar verdaderos fenómenos que tuvimos la suerte de conocer en las Arcadias, el primero sería **Street Fighter**, (del cual les platicamos el número anterior), el otro sin dudas, lleva el nombre de **The King of Fighters**, franquicia de SNK que dominó el género de las peleas por varios años, desde 1994 hasta principios de esta década, que fue cuando comenzó a decaer debido principalmente al cambio interno que sufriera la compañía.

SNK se declaraba en bancarota, por ahí de 1999, pero después de un tiempo regresó de la mano de Eolith y posteriormente Playmore, lo que nos permitió seguir disfrutando de su serie estrella, KOF, aunque eso sí, la fórmula comenzó a desgastarse, lo que terminó por reventar el concepto.

¿Game over?

El panorama actual no es bueno, aunque algunas compañías como Capcom y SNK lanzan grandes obras como **Street Fighter IV** o **The King og Fighters XII**, la confianza en el mercado americano no es la misma de antes, por lo que nos perdemos de trabajos como estos. Ojalá que con la aparición de nuevas tecnologías, las Arcadias renazcan, vivamos una segunda época de oro en la que podamos salir con nuestros amigos a vivir grandes experiencias... por lo pronto, nosotros seguiremos repasando los títulos que marcaron época, esperando pacientemente ese momento.

EL ARTE de Super Mario Galaxy 2

Mario, uno de los pesonajes más carismáticos de Nintendo está de regreso en una nueva aventura estelar. En esta ocasión, además de contar con el apoyo de su hermano, **Luigi**, también podremos apreciar la presencia de **Yoshi**, otro de los íconos de la franquicia y a quien vimos por primera ocasión en **Super Mario World**, claro, en el Super Nintendo allá en la década de los 90.

© 2010 Ninten

Star Bunny

Origen: **Super Mario Galaxy** / Wii / 2007

Estos curiosos personajes son exclusivos de esta serie y se trata de Lumas que por alguna razón se transformaron en conejos, aunque dicha metamorfosis es totalmente reversible.

Yoshi tendrá diferentes habilidades, como la que se muestra arriba, que te permite aprovechar el aliento del personaje para alcanzar nuevas alturas para conseguir más secretos.

Mario Roca

Origen: **Super Mario Galaxy 2** Wii / 2010

Si quieres convertirte en un verdadero demoledor de escenarios, el Rock Mushroom es tu opción, pues te da la habilidad de transformarte en roca para aplastar múltiples objetos del escenario.

Las Lumas son pequeñas estrellas que están distribuidas por todas partes de los escenarios y las hemos visto desde la primera aventura de **Super Mario Galaxy**. En la historia, se dice que están en busca de su madre.

Acción en equipo

Origen: **Super Mario Galaxy 2** / Wii / 2010

Mario y **Yoshi** han sido compañeros de aventuras por muchas ocasiones, incluso, pudimos disfrutar algunas durante la etapa de **Baby Mario**. Por supuesto, también han tenido acción independiente, pero ya los tenemos nuevamente como equipo.

Queen Bee

Origen: **Super Mario Galaxy** / Wii / 2007

Ella es la reina de todas las abejas del universo y se encuentra en la galaxia Honeyhive como se vio en el primer **SMG**. Su tamaño es aproximadamente diez veces el de una abeja convencional.

Los **Boo** son los fantasmas de aparición regular en los juegos de **Mario**, es decir, no son particulares de alguna saga en específico, sin embargo, su primera aparición fue en **Super Mario Bros. 3** de NES, desde entonces, su carisma ha crecido considerablemente e incluso han tenido cambios en su imagen física.

Otra de las novedades en **Super Mario Galaxy 2** es el Spin Drill, ítem que le permite a **Mario** perforar los planetas para llegar hacia el otro extremo al utilizar el Wiimote.

Si quieres conocer este nuevo traje de **Mario**, tan sólo consigue una flor de nube y así, el bigotón podrá crear pequeños escalones a su paso.

Flor de Fuego

Origen: **Super Mario Bros.** / NES / 1986

Todo un clásico en la historia de **Mario**. La flor de fuego es un ítem que cambia el color del traje del plomero, brindándole la posibilidad de arrojar poderosas bolas de fuego que pueden eliminar al enemigo.

Con este otro nuevo ítem, **Mario** podrá tener las habilidades de un resorte, rebotando en múltiples ocasiones para tomar impulso y alcanzar zonas complejas del escenario.

Las armas en los videojuegos Arcos y Martillos

Cuando una espada no es suficiente...

Continuamos con las armas más comunes en el mundo del entretenimiento electrónico; en esta ocasión tenemos los ya tradicionales arcos y los siempre fieles martillos y mazos. Estas herramientas de batalla son utilizadas por varios héroes y villanos por igual, aun cuando su arma de preferencia no sea siempre una de las que mencionamos. Prepárense, ¡pues vamos a comenzar!

Arcos

Elfos, no salgan sin uno...

Esta es un arma milenaria que dispara proyectiles llamados flechas con la fuerza ejercida por la elasticidad del arco. En su forma más básica, un arco es una pieza larga de madera (aunque actualmente hay arcos hechos con otros materiales), la cual es arqueada (de ahí el nombre) al amarrar sus puntas con una cuerda. Al jalar dicho cordón, el arco ejerce una fuerza que proyecta la flecha que sale disparada con gran velocidad. En sus orígenes, los arcos fueron usados por el hombre como una herramienta de caza, pero posteriormente, fue empleada como arma para la guerra; aunque la evolución de las técnicas de combate, así como el uso de armas de fuego, fueron disminuyendo el uso de los arcos considerablemente en todo tipo de batallas posteriores.

Actualmente, los arcos son usados como deporte solamente, pero llega a haber ocasiones en las que se utiliza todavía con motivos bélicos. El deporte en donde se usan los arcos es llamado arquería, y es practicado en muchas partes del mundo; los arqueros pueden participar en competencias que varían considerablemente, pues además de consistir en distintos tipos de blancos y objetivos, pueden ser practicados a diversos niveles de destreza y edad de los participantes.

En los videojuegos, el uso de arcos ha sido muy común, especialmente en aquellos con temática épica; la mayoría de los personajes que emplean arcos como su arma principal o secundaria son héroes, quienes aprovechan las ventajas de esta arma para enfrentar a enemigos lejanos, o bien, realizar objetivos variados. Aquí tenemos algunos de los más populares arqueros que podrás encontrar en numerosas franquicias.

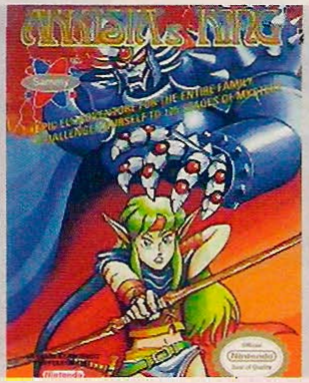
Link

No podíamos hablar de arqueros sin mencionar al protagonista de **The Legend of Zelda**; a pesar de que su arma icónica es la Master Sword, **Link** ha podido mantenerse con vida y derrotar a numerosos enemigos con ayuda de su fiel arco y distintos tipos de flechas. Al igual que en su serie original, **Link** emplea su habilidad con el arco en **Super Smash Bros. Brawl** para acabar con sus enemigos desde una distancia segura.

© Nintendo

Christine

Arkista´s Ring fue un juego muy bueno para el NES en donde controlas a una elfo de nombre **Christine**, cuya única arma es un arco, con el cual debe enfrentar a muchos enemigos y pasar cada etapa del juego.



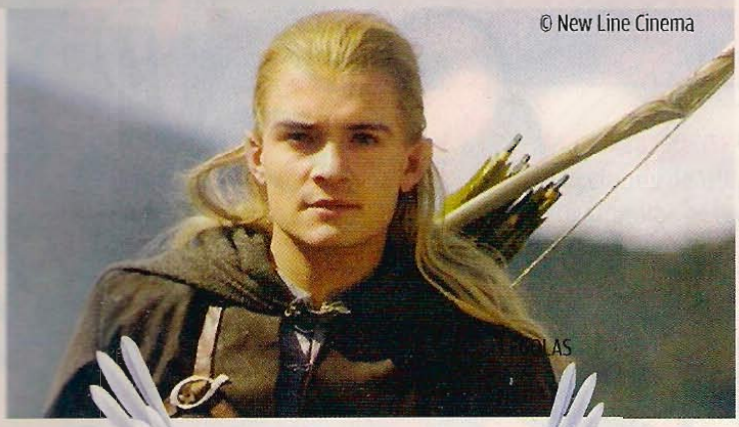
Hawkeye

Él es un superhéroe de Marvel que normalmente está afiliado a los **Vengadores** y ha participado en varios juegos como en **Captain America and the Avengers** (Arcadia, SNES), en donde sus habilidades lo hacen tan valioso como sus compañeros **Iron Man, Captain America** y **el androide**. Al igual que él, hay otros héroes y villanos de Marvel que usan arcos como **Green Arrow**, por ejemplo.

© Toei animation

Legolas

El elfo más popular de la serie de Tolkien, **The Lord of the Rings**, es uno de los personajes más mortíferos y diestros con un arco; él ha aparecido en varios juegos basados en la franquicia, en donde destaca **The Lord of the Rings: The Two Towers**, para GCN, pues es uno de los tres personajes elegibles de inicio. Él es una de las piezas claves de la Comunidad del Anillo, gracias a su naturaleza tranquila y su gran habilidad con el arco.


© New Line Cinema

Turok

El cazador de dinosaurios, **Turok**, protagonizó varios juegos en donde una de sus armas más comunes fue, sin duda, el arco. A pesar de las diferencias entre la historia del juego y los cómics originales, el título de N64 es muy bueno y uno de los mejores del género de primera persona para el sistema; no cabe duda que lanzar flechas en mundos en 3D en tiempo real fue algo que realmente nos cautivó en ese entonces.

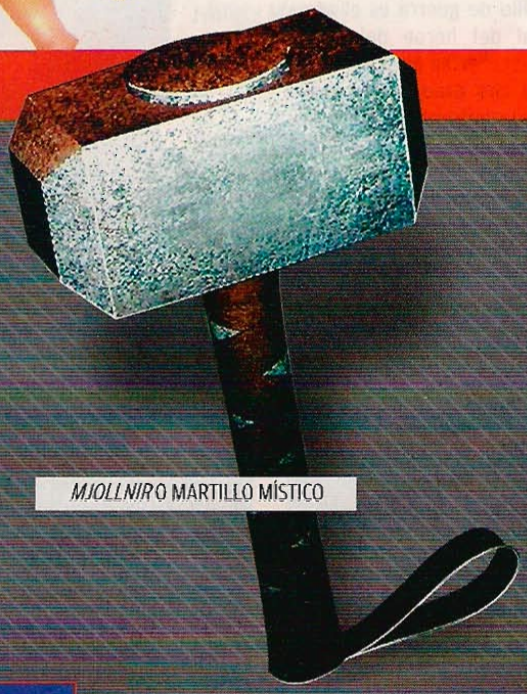
Pit

El protagonista del clásico de NES, **Kid Icarus**, es un hábil arquero que sabe pelear muy bien usando esta singular arma. **Pit** se unió a las filas de combatientes en la más nueva entrega de la serie **Super Smash Bros.**; en **Brawl**, él ha dejado de ser ese "angelito" que dispara flechas para convertirse en uno de los favoritos del juego en donde obviamente, usa su arco con destreza sin igual.

Martillos y mazos

"El que pega primero..."

Normalmente, un martillo es una herramienta de metal que se usa para impactar un objeto; se emplea en diversos oficios y se considera la primera herramienta, pues hay martillos que datan desde hace 8,000 A.C. aproximadamente. El hombre fue evolucionando y con él, también las guerras, de manera que múltiples tipos de armas fueron creadas siempre pensando en la ventaja sobre los enemigos. Una de ellas fue el martillo de guerra, arma medieval ideada para el combate cuerpo a cuerpo; su diseño está inspirado en los martillos convencionales, pero pueden tener diferencias y variantes para mejorar sus resultados en la batalla, como lo es el largo del mango, lo cual le da una versatilidad mayor y más libertad de movimiento.


MJOLLNIR O MARTILLO MÍSTICO

A lo largo de la historia, los martillos han jugado papeles importantes, tanto en la realidad como en la fantasía; existe un claro ejemplo de esto: el mítico martillo *Mjollnir*, del dios nórdico, **Thor**. Esta herramienta le permitía pelear contra gigantes y otros enemigos; podía lanzarse y nunca fallaba en su objetivo, además de reducir en tamaño y así poder pasar inadvertido por sus enemigos.

Los mazos son una especie de martillos, pero que comúnmente están hechos de madera, caucho o plástico (entre otros); este tipo de utensilio ha sido favorito como arma por varios personajes, especialmente con fines cómicos; un ejemplo de los personajes que los usan son las caricaturas como **Bugs Bunny**, de los **Looney Tunes**, pues tienden a usar un mazo de gran tamaño para golpearse entre sí. Al igual que los arcos, los martillos y mazos son empleados por héroes y villanos por igual; aquí tenemos algunos de los más conocidos, los cuales estamos seguros que ya habías visto, pero nunca te pusiste a pensar en por que usaban estas armas.

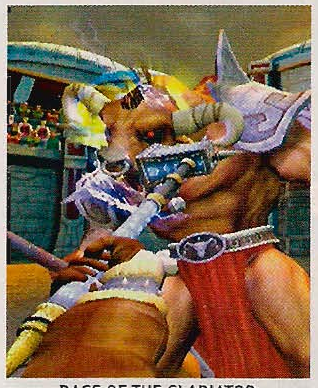
Popo y Nana

Los protagonistas del juego **Ice Climber** también usan martillos para atacar enemigos y romper bloques de hielo en su juego; además de que fueron sumados a la lista de peleadores de **Super Smash Bros.**, en donde sus mazos los convierten en peligrosos adversarios dignos de un buen reconocimiento.

POPO Y NANA

Gracius

El martillo de guerra es el arma principal del héroe del nuevo juego descargable para Wii Ware, **Rage of the Gladiator**; cuando tienes que enfrentarte a magos, quimeras, minotauros y ninjas (entre otros adversarios), qué mejor que pegar duro para dejar en claro que contigo no pueden meterse, ¿no crees?



RAGE OF THE GLADIATOR

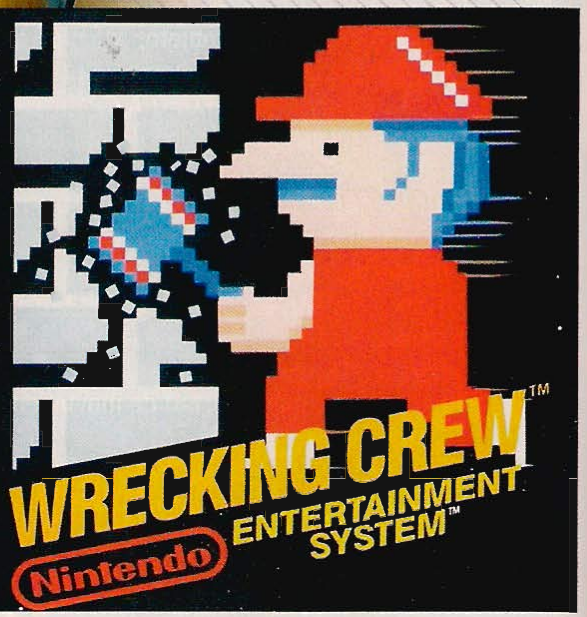
Shao Khan

El rey de **Outworld** es un despiadado conquistador que gobierna no con un puño de acero, ¡sino con un martillo de guerra! Este poderoso jefe de la serie **Mortal Kombat** ha usado su martillo desde su primera aparición y no ha dejar de preferirlo como su fiel arma para acabar con sus enemigos.

© Nintendo

Mario/Luigi

Así es, tanto **Mario** como Luigi son fontaneros de profesión, pero también son experimentados "todólogos", pues prácticamente no hay oficio o deporte en el que no sean buenos. Por esta razón, los hermanos usan sus martillos con destreza para atacar a sus enemigos, como en el juego **Wrecking Crew**, para NES; pero tal vez el más famoso título en donde **Mario** usa su martillo es en **Donkey Kong**, pues es la única manera de acabar con todo lo que ataca al plomero. Fue tanta la fama de este martillo, que es una de las armas que usa **Mario** en **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**, y fue incluido como una de las más poderosas armas en la serie **Super Smash Bros.**



Hemos llegado al final de esta entrega; obviamente no podemos incluir a todos los personajes que usan arcos y martillos, pero estamos seguros de que ahora los notarás mejor y querrás saber un poco más acerca de ellos o sus armas. No olvides que si deseas que hablemos de algún tema o arma en especial, nos lo hagas saber a nuestras direcciones por correo tradicional o electrónico. *¡Hasta la próxima!*

Guilty Gear Dust Strikes
Nintendo DS

Activa las técnicas Robo-Key
Para habilitar las nuevas habilidades para **Robo-Ky** debes conseguir ciertas puntuaciones o récords en algunos minijuegos. Luego de obtener el objetivo, podrás acceder a estas habilidades en la RK-Factory.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Aerial Stun Edge	Hit Down (Segundo score: 2000).
Axl Bomber	Yo-yo Polish (Segundo score: 900).
Bargain of Street Meeting	May's Dolphin Show (Segundo score: 2500).
Bellows Mantis	Sword Master (Tercer score: 3500).
Chemical Love	Note Capture (Primer score: 6000).
Do You Want to Suffer?	May's Dolphin Show (Primer score: 3000).
EXE Beast	Balance Game (Primer score: 3000).
Gamma Blade	Balance Game (Segundo score: 2500).
Invite Hell	Note Capture (Segundo score: 5000).
Love	Hit Down (Tercer score: 1500).
Mad Struggle	Hit Down (Primer score: 2500).
Mappa Hanti	Note Capture (Tercer score: 4000).
Phenomenon EX	May's Dolphin Show (Tercer score: 2000).
PotemkinBuster	Yo-yo Polish (Terer Score: 800).
Single Blow of The Reform	Venom's Billiards (Tercer score: 20 turnos).
Sliding Head	Venom's Billiards (Segundo score: 15 turnos).
Starship	Venom's Billiards (Primer score: 10 turnos).
Tandem Top	Yo-yo Polish (Primer score: 1000).
Tyrant Rave Ver.b	Sword Master (Segundo score: 4000).
Whatever is Done.	Sword Master
a Fellow No Good is No Good	(Primer score: 4500).
Youshijin	Balance Game (Tercer score: 2000).

My Frogger Toy Trials
Nintendo DS

Trajes para Frogger
Sigue las instrucciones de abajo para obtener nuevos trajes para este singular personaje de Konami.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Afro	Termina el primer round en el juego Dancing.
Chicken	Otorgado a la entrada del hall después de terminar la mision 1-4.
Chopper	Conquista el nivel final en el minijuego Acrobatic minigame.
Fireman	Se te da al terminar la misón Club Ultramix.
Heart Sweater	Lo obtienes de parte de Lucy luego de terminar la misión Blue Islands.
Invisible Suit	Lo consigues por parte de Ninja Squirrel después de concluir la misión Secret Area 52.
Life jacket	Obtenlo luego de acabar la misión Twilight Mansion.
Ninja	Se te da de parte de Ninja Squirrel después de terminar la misión 3-2.
Santa	Junta las 16 monedas y después checa el promo en la Park Shop.
Super Frog	Finaliza el nivel cinco en el puzzle de empujar cajas.

The King of Fighters ´97
Wii

Finales adicionales
Escoge un equipo conformado por tres personajes para obtener un final diferente.

EQUIPO
Kyo-Iori-Chizuruu
Kyo-Mai-Billy
Kyo-Terry-Ryo
Mai-King-Yuri
Yamazaki-Choi-Chang
Terry-Mary-Joe
Kim-Benimaru-Joe
Ralf-Clark-Athena

Data East Arcade Classic
Wii

Cada juego viene con un *set* de objetivos tradicionales que pueden ser completados durante el juego. Si lo logras, activarás elementos ocultos y *bonus* adicionales. Termina un objetivo para conseguir música, tres para habilitar la galería de imágenes y cinco para obtener un modo especial de juego.

Caveman Ninja

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Recarga tu salud luego de derrotar al jefe de algún nivel.
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Anota 100,000 puntos.
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Consigue un nuevo récord (con más de 300,000 puntos).
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Sobrepasa los 500,000 puntos.
Objetivo 5 (Modo Especial)	Termina el juego.

Secret Agent

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Usa los dígitos 001 como tu nombre de agente.
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Consigue 365 balas.
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Construye la pistola dorada.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Ingresa un nuevo récord (con más de 300,000 puntos).
Objetivo 5 (Modo Especial)	Salva al mundo (termina el juego).

Express Raider

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Roba el tren Mt. Creek.
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Consigue un nuevo récord (con más de 150,000 puntos).
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Roba el tren Mokaru.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Sobrepasa los 500,000 puntos.
Objetivo 5 (Modo Especial)	Repite ofensa (roba el tren Gold City dos veces en un mismo juego).

Crude Busters

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Completa la primera escena.
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Arruina la Navidad (pelea en contra el Evil Santa).
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Termina la escena tres.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Sobrepasa los 250,000 puntos.
Objetivo 5 (Modo Especial)	Termina el juego.

Side Pocket

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Realiza un Challenge Shot.
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Logra un Star Shot.
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Llega a la escena cinco.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Obtén más de 110,000 puntos.
Objetivo 5 (Modo Especial)	Consigue nueve bolas en nueve tiros o menos en una ronda.

Street Hoop

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Gana un juego.
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Ataca a tu oponente en el juego.
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Logra diez canastas de tres puntos en un mismo juego.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Realiza un enceste desde detrás de la línea de media cancha.
Objetivo 5 (Modo Especial)	Derrota a todos los equipos.

Super Real Darwin

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Obtén el Gyasyakba State.
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Consigue un huevo.
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Reúne cinco muestras de ADN al mismo tiempo.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Logra una puntuación igual o mayor a 57,800 puntos.
Objetivo 5 (Modo Especial)	Completa la escena cuatro.

Wizard Fire

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Completa la escena uno.
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Termina la escena tres.
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Finaliza la escena cuatro.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Ingresa un nuevo récord (con más de 300,000 puntos).
Objetivo 5 (Modo Especial)	Termina el juego.

Alex Rider: Stormbreaker
Nintendo DS

Passwords
Entra a la pantalla de passwords en el menú principal e ingresa los siguientes datos.

SECRETO	PASSWORD
Podrás comprar el cinturón negro	JESSICA PARKER
Te permite adquirir el disco seis después de completar el juego	6943059
Se activa la compra de la insignia Wii	VICTORIA PARR
Te permite adquirir el fugu	RENATO CELANI
Los lentes solares estarán disponibles para su compra	SARYL HIRSCH
El nivel Hard estará disponible para su uso	9785711
Todo en la tienda estará a mitad de precio	4298359
La galería será agregada al Secret Mode	9603717
Consigue 10000 spy points	5204025
El cambio de traje será añadido al secret mode	6894098

Alice in Wonderland
Nintendo DS

Secretos
Realiza las siguientes actividades para conseguir nuevos objetos del juego.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Alice Dress/Alice Armor	Gana todas las piezas de la armadura.
Caterpillar Outfit	Haz que Absolem se una a tu equipo.
Cheshire Outfit	Logra que el gato se integre al equipo.
Dormouse Coat	Usa "3676" como password.
Hatter Outfit	Consigue que el Hatter se te una.
Living Oraculum	Activa todos los capítulos.
Puzzle Master	Encuentra cada pieza del mapa y explora todas las locaciones.
Red Guard Outfit	Derrota a uno de los guardias de armadura roja por primera vez.
Rushed Rabbit	Vence a 50 enemigos usando la habilidad Slow Dawn de McTwisp.
Savior of Underland	Acaba con el Jabberwocky.
Stayne Eyepatch	Vence a Stayne en dos ocasiones.
Stayne Mantle	Derrota a Stayne una vez.
Vorpal Sword	Encuentra la espada Vorpa.
Weird, Wise, Malicious	Haz que los tres personajes restantes se unan a tu equipo.
White Rabbit Jacket	Completa el capítulo uno.

Endless Ocean
Wii

Nuevas pistas musicales
Luego de que hayas llegado al abismo por primera ocasión, activarás la canción "Benedictus" (Hay-ley Westenra) y la podrás utilizar para los próximos sumergimientos que hagas.

"Amazing Grace"	Visita las ruinas "Mo'ia Atoll".
"E Pari Ra"	Ve a "Ship's Rest" por primera ocasión.
"Hayley's Medley"	Activa todos los tracks.
"Hine e Hine"	Haz que la superficie superior de las ruinas caiga.
"Pokarekare Ana"	Libera al delfín cuello de botella de la laguna.
"River of Dreams"	Entra en el cuarto blanco de la Great Aqua Cave.
"Shenandoah"	Entra en la Great Aqua Cave por primera ocasión.
"The Water is Wide"	Mira los créditos.
Song "Benedictus" (Hayley Westenra)	Visita el abismo una vez.

Red Steel 2
Wii

Nuevas armas
Para ingresar estos códigos, ve hacia el menú principal, luego en "Extras", Preorder.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Barracuda	3582880
Nihonto Hana Sword (alternate code)	58855558
Sora Katana of the Katakara Clan	360152
Tataro Magnum 357	370402
The Lost Blade of the Kusagari Clan	360378

Mega Man Zero Collection
Nintendo DS

Códigos (Mega Man Zero 4)
Realiza las siguientes acciones dentro del juego para lograr que el Z-Buster, Z-Saber o el Z-Knuckle tengan su tiro cargado usando la armadura normal de **Zero**.

EFECTO	CÓDIGO
Disparo del Z-Buster cargado	Abajo, abajo-adelante, adelante, abajo, abajo-adelante, adelante, disparo.
Z-Knuckle cargado (abajo-adelante)	Adelante, abajo-adelante, abajo, disparo.
Z-Knuckle cargado (adelante)	Abajo, abajo-adelante, adelante, disparo.
Z-Knuckle cargado (arriba-adelante)	Abajo-adelante, adelante, arriba-adelante.
Z-Knuckle cargado (hacia arriba)	Adelante arriba-adelante, arriba, disparo.
Z-Saber cargado	Adelante, abajo-adelante, abajo, disparo.
Disparo Z-Buster semicargado.	Abajo, abajo-adelante, adelante, disparo.

Otras formas de Zero (Mega Man Zero 2)
Realiza estas tareas en algún nivel para activar las formas alternas de **Zero**.

EFECTO	¿CÓMO ACTIVAR?
Forma Active	Elimina a 20 enemigos con el Z-Saber mientras te derrapas.
Forma Defense	Derrota a 20 enemigos con el Shield Boomerang.
Forma Energy	Consigue 25 Life Capsules.
Forma Erase	Ricochet 30 disparos de enemigos con el Shield Boomerang.
Forma Power	Jala algo en 30 ocasiones con el Chain Rod.
Forma Proto	Completa el juego.
Forma Rise	Elimina a 20 enemigos con el Jumping Slash en una escena.
Forma Ultimate	Usa todos los Cyber Elf.
Forma X	Acaba con 50 enemigos usando la Buster Gun.

Secretos (Mega Man Zero 3)
Consigue los diferentes minijuegos y dificultades al realizar las acciones que se describen abajo.

EFECTO	¿CÓMO ACTIVAR?
Minijuego Fefnir	Completa todas las misiones con 100 puntos.
Minijuego Harpuia	Utiliza el Zet Zaber del inicio al fin y termina el juego con un rango "S".
Leviathan Mini-game	Todas las misiones con 100 puntos.
Phantom Mini-game	Usa el buster shot de inicio a fin y termina el juego con un rango S.
Minijuego Ciel	Acaba el juego con rango "S" en todas las misiones.
Minijuego Copy-X	Usando un archivo de juego previo, termina el juego nuevamente en el modo Hard.
Modo Hard	Acaba el juego una vez, selecciona un nuevo juego en el menú principal y mantén presionado el botón L y luego oprime Start.
Modo Ultimate	Junta todos los discos secretos, termina el juego y luego reinicia al mantener presionado el botón R y selecciona nuevo juego en el menú principal.
Minijuego Zero	Concluye el juego una vez.

Activa los siete minijuegos (Mega Man Zero 4)
Si quieres tener todos los minijuegos libres para utilizarlos en cualquier momento, sigue las instrucciones de abajo.

EFECTO	¿CÓMO ACTIVAR?
Busy Basket	Completa el modo Hard.
Elf Chase	Finaliza el juego sin hacer alguna fórmula(puedes coleccionar las partes y fórmulas, sólo no las apliques).
Energy Laboratory	Supera la puntuación más elevada de todos los anteriores seis minijuegos.
Hammer Harvest	Termina el juego en menos de una hora.
Magma Border	Acaba el juego con una base de datos completa.
Plant Panic	Concluye el juego en modo Normal o Hard con el Cyber Elf nivel 0 (es decir, sin que lo hayas alimentado con alguno de los E-Crystals).
Wood Chopping	Acaba el juego con un rango general "S".

Glory of Heracles
Nintendo DS

Menú de extras
Los modos siguientes pueden ser localizados en la pantalla de título bajo un menú adicional llamado "Extra".

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Collection	Finaliza el juego.
New Game+	Completa el juego.
Records	Acaba el juego.
Survival	Concluye el juego.

HASTA 4 JUGADORES!

¿Vas a competir o a cooperar?

*Requiere accesorios adicionales. De venta por separado. ©2009 Nintendo. New Super Mario Bros. y Wii son marcas registradas de Nintendo. Visítanos en www.nintendo.com

CLUB NINTENDO

Esta es la cuenta de correo electrónico a la que debes mandar tus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerda que para que garantices su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Esta sección se ha ganado no sólo un lugar fijo en cada edición, sino también un aumento de una página, todo gracias a la increíble respuesta que hemos tenido de parte de todos ustedes. Los invitamos a que sigan mandando sus fotografías para presumirnos sus colecciones o trabajos especiales; si aún no lo han hecho, no lo piensen mucho, compartan con el mundo su talento. En esta ocasión estamos seguros de que quedarán impresionados.

Colección Completa CN

Más de 18 años de pasión con Club Nintendo

Comenzamos con la obra de Gabriel Montero, de Mérida, Yucatán, quien nos muestra su colección completa de Club Nintendo, incluyendo los números especiales, lo que nos habla de la pasión que siente por este entretenimiento. Su historia fue tan popular, que logró aparecer en uno de los diarios más importantes de su Estado.

Colección

De todo un poco

Arely Ibáñez Pacheco, de Tamaulipas nos muestra la decoración que tiene en su cuarto, sin duda es una gran aficionada a Nintendo, ¿no lo creen?

Colección

Fanático de **Mario**

Es imposible no ser fan de **Mario**, como es el caso de Rubén Luján, quien nos muestra, además de juegos, algunos objetos coleccionables con los que completa la imagen.

Colección

Amanecer jugando

Fermín Martínez literalmente tapizó su cama con todos sus juegos para hacernos ver que es un videojugador completo, tiene de todos los géneros que existen.

Colección

Un rincón bastante especial

¿Les gusta esta colección? Pertenece a Diego Gerardo Pérez, quien nos deja claro que el Nintendo DS es su plataforma favorita para jugar, pues posee varios títulos de esta plataforma.

Colección

Excelentes gustos

Ahora es turno de Eduardo Smith, quien desde Tamaulipas nos hace llegar esta fotografía con todas sus pertenencias del mundo de los videojuegos.

Colección

Toda una vida de diversión

Nos dejó impresionados nuestro amigo Oscar Espinoza con esta captura donde podemos apreciar la gran cantidad de títulos y consolas que tiene, ¡Felicidades!

Colección

¡Qué buenos juegos!

Diego García, del Distrito Federal, tiene una gran colección de juegos de Nintendo GameCube y de Game Boy Advance, sin duda dos de las mejores consolas de la compañía.

Diversión

Un gran horario escolar

Desde Chile, Diego Lepian y sus amigos nos mandan esta imagen en la que podemos ver un horario de clases que han elaborado con elementos del universo de Nintendo, así siempre llegan temprano a sus clases.

Fan de Zelda

De paseo por Hyrule

No cabe duda que la creación de Miyamoto, **The Legend of Zelda**, ha sido inspiración para muchos, incluidos Oswaldo y Alex, a quienes pertenece esta colección.

Manualidad

Trabajo creativo

Luis Roberto Iracheta tiene un gran talento: si no nos creen, tan sólo miren estas imágemes de sus creaciones.

Colección

Buen cuarto

Seguro que en esta habitación cualquiera de nosotros pasaría una gran tarde, como lo hacen Rocío y Ricardo Orozco. ¿No aceptan retas?

Colección

Grandes opciones

Leonardo Puga quiere compartirnos su colección, que aunque pequeña, ya contiene verdaderas obras de arte. Esperamos nuevas fotos conforme vaya creciendo.

Colección

Todo un conocedor

Desde Coahuila, Daniel Zúñiga nos manda esta foto donde posa junto a sus artículos más valiosos, sus videojuegos.

Fanático de Sonic

Un erizo azul no basta

Para Rodrigo Márquez Muciño, del Estado de México, no existe un héroe que pueda superar a la mascota de Sega.

Maqueta

El reino de los hongos

Marco Francisco Cortés nos demuestra su talento y creatividad con este escenario basado en los primeros juegos del plomero. ¡Qué buen detalle!

Super Game Boy

De colección

Raúl Gil Salvador nos envió las fotos de sus mejores juegos y peluches. Qué bueno era el Super Game Boy... deberían hacer uno para Wii.

Colección

Entrenadora Pokémon

"Pokéceli" Sánchez es seguidora de la fiebre amarilla, por lo que no duda en demostrarlo mediante esta foto donde podemos ver sus figuras de estas criaturas.

Colección

Todo un rockero

José Antonio Olmos, gran seguidor de la revista, quiere dejar claro que lo suyo son los juegos musicales, en especial **Rock Band**.

Colección

Viva la moda retro

Directamente de Guadalajara, Carlos Antonio Juárez desea que conozcamos su amor por las consolas retro; vaya, qué buenos juegos para esos sistemas.

Colección

Fiebre amarilla

¿Qué opinan de esta colección? Figuras, tarjetas, llaveros, todo relacionado con el gran mundo que creara Satoshi Taijiri. Pertenece a Laura Guadalupe González.

Colección regia

Un tigre videojugador

Además de fanático del futbol, Daniel Miranda es un gran seguidor de Club Nintendo y de La Gran N, como podemos comprobar por las imágenes que nos mandó.

Top 5 temas

1.- ¿Hacia dónde se dirigen los videojuegos?
Subforo General Autor: martin cordova maldonado

2.- ¿Cuáles son las ventajas/desventajas de jugar online?
Subforo Nintendo Wi-Fi Autor: dark_lucario

3.- los nuevos animes clasicos de esta generacion
Subforo Anime Autor: arzeus

4.- ¿A qué equipo le vas?
Subforo Deportes Autor: Nintendero_pccx

5.- Noticias del Entretenimiento
Subforo Cine y Televisión Autor: Wilmer Gómez

Encuestas en los foros

Ya es costumbre en este espacio el incluir las encuestas y mejores temas de los foros de Club Nintendo, así que entra participa y, si no estás registrado, ¿qué esperas?, es muy sencillo y rápidamente podrás compartir ideas y comentarios sobre tus videojuegos favoritos.

¿Qué tipo de libros te gusta más?

Misterio / Suspenso	39%
Ciencia Ficción	47%
Terror	10%
Romance	4%

¿Cuándo compras un juego nuevo...?

Lo terminas al 100%, con todos los extras y misiones	52%
Lo terminas, sin importar el porcentaje	48%

¿Qué serie te gustaría ver en WiiWare en el estilo 8-bits?

The Legend of Zelda	44%
Bomberman	10%
Metroid	32%
Final Fantasy	14%

¿Qué juego de pelea en Arcadia disfrutaste más?

Street Fighter (serie)	31%
The King of Fighters (serie)	31%
Marvel vs. Capcom (serie)	27%
Mortal Kombat (serie)	6

¡Gánate una figura de Mario y sus amigos!

Club Nintendo te regala una de las cinco figuras de **Mario** y compañía; lo único que debes hacer para ganarla, es enviarnos un correo electrónico con las respuestas correctas de la siguiente trivia y listo, si eres de los primeros en hacerlo, estarás disfrutando una pieza de colección.

1.- En New Super Mario Bros. para Nintendo DS, ¿cómo juegas con Luigi?
2.- ¿Cuántas Estrellas necesitas en Super Mario Galaxy para enfrentar a Bowser?
3.- En New Super Mario Bros. Wii, ¿cómo activas el Mundo 9?
4.- Menciona dos nuevas habilidades de Mario en Super Mario Galaxy 2.

Bases:

Simplemente mándanos un correo con las respuestas a: promocionescn@clubnintendomx.com con el título "Trivia Mario y sus amigos". Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán alguna de las cinco figuras. Se aceptarán correos del 5 al 9 de julio del 2010 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida (promoción válida sólo para México, DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 14 de julio del 2010 para darte la fecha y horario de la entrega de los premios, en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de julio. Los empleados y familiares de Editorial Televisa y Nintendo no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 15 de enero de 2010. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Una talla más grande.

(PARA QUE PUEDAS ELEGIR)

Presentamos al nuevo miembro de la familia DS, el GRAN **Nintendo DSi™ XL**. Sus nuevas pantallas de 10.7 cm son más grandes y 93% más grandes que el DS lite. Con un mayor ángulo de visión, podrás compartir la diversión con toda tu familia. Otro beneficio es un stylus más grande. ¡Diviértete a lo grande!

NINTENDO DS i XL

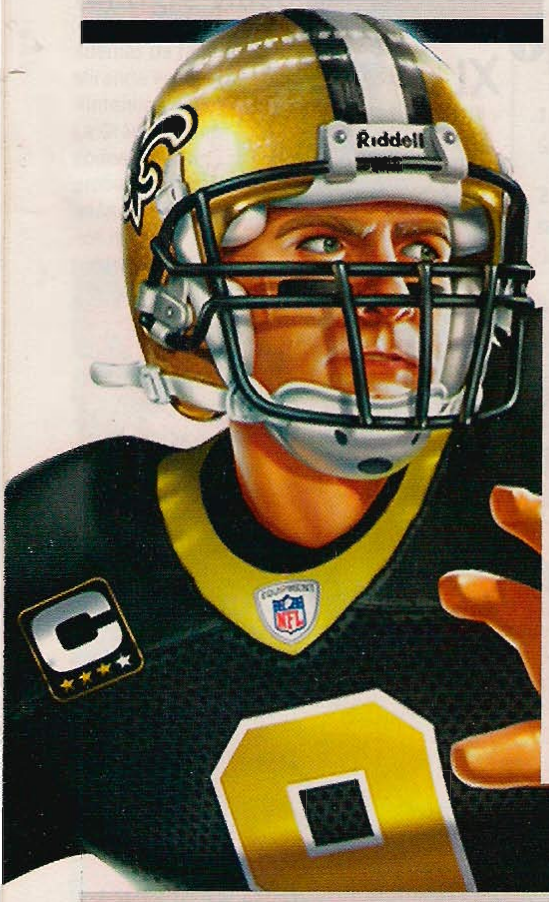
¡Diviértete a lo GRANDE!

Las marcas registradas y derechos de autor de los juegos son propiedades de sus respectivos dueños. Las propiedades de Nintendo son marcas registradas de nintendo. © 2010 Nintendo.

www.nintendoDSi.com/es/

Última Página

Con esta revista comenzamos la segunda mitad del 2010 y vaya que nos esperan bastantes meses llenos de buenos juegos, empezando en unos días con el lanzamiento de **Arc Rise Fantasia**, siguiendo con maravillas como **Metroid Other M** o **Guitar Hero Warriors of Rock**, así como otros tantos juegos de igual calidad que veremos aparecer por parte de los múltiples desarrolladores, y claro, a como vimos en la E3, los próximos meses nos traerán muchas sorpresas en juegos y consolas, como el nuevo portátil de Nintendo que inició siendo un rumor y ahora es toda una realidad para gusto de los fans; pero mientras ello ocurre, échale un ojo a lo que verás en nuestra próxima edición. ¡Hasta entonces!

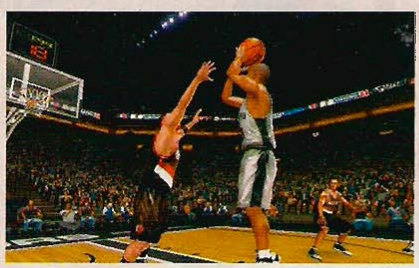


Electronic Entertainment Expo 2010

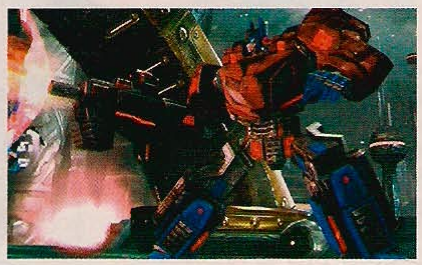
Llegó el momento que todos esperábamos, el magno evento de juegos de video se hace presente nuevamente en la ciudad de Los Ángeles, California. Rumores confirmados, otros siguen en la especulación, pero lo más importante es que ya tenemos nueva información que te presentaremos a detalle en su versión extendida con impresiones y comentarios sobre todo lo que se mostró -para Nintendo- en el *show*, por supuesto, en nuestro tradicional reporte de la E3, donde además te tendremos entrevistas con las personalidades más importantes del universo de los videojuegos, así que por nada del mundo te pierdas la edición de agosto de ésta, tu revista Club Nintendo.

NBA JAM (Wii)

Luego de años de ausencia en los videojuegos, la franquicia **NBA JAM** regresa por parte de Electronic Arts para gusto de los fans del basquetbol fantástico, con el estilo clásico que vimos en las Arcadias, Super Nintendo, Nintendo 64 e incluso en el Game Boy. Lo mejor de todo, es que esta nueva entrega será una exclusiva para Wii, por lo que veremos un estilo de juego único y pensado en el potencial de la consola y no sólo una adaptación general. Así tendremos múltiples opciones de entretenimiento que estarían al alcance de nuestras manos para finales de año. Por lo pronto, en el siguiente número de Club Nintendo te tendremos un avance de lo que se presentó en el E3 con respecto a este juego, las primeras impresiones y novedades que podremos encontrar.

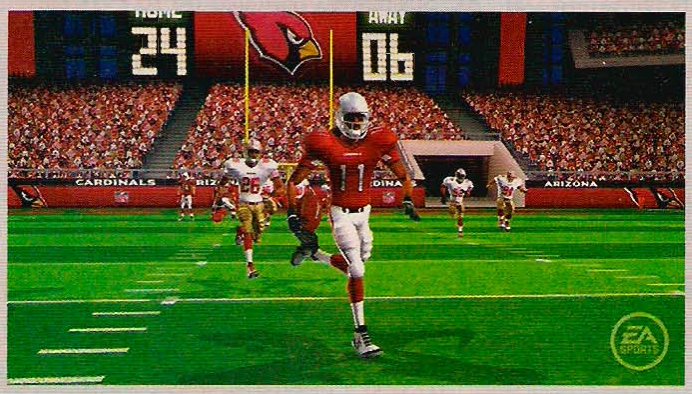


Transformers: Cybertron Adventures (Wii)



Cybertron Adventures es la reciente vesión de **Transformers** destinada al Wii, este juego promete ser una historia mucho más amigable para todo tipo de jugadores y para adentrarte en el universo de los robots inteligentes y transformables pero, haciendo menos sugerente el término "Guerra". El juego ya debe estar disponible en las tiendas pues su fecha de salida fue a finales de junio y, además, contará con dos versiones para el Nintendo DS (**Autobots** y **Decepticons**), ambas conservando el nombre original de **War for Cybertron**. La historia nos transportará a un momento importante en la línea temporal, en la era de **Zeta Prime** y cómo **Optimus** adopta el liderazgo de los **Autobots**.

Madden NFL 11 (Wii)



A partir de mediados del próximo mes, los fans del futbol americano ya podrán disfrutar de la versión 11 de **Madden NFL**. Esta franquicia ha evolucionado enormemente desde su inicio en los videojuegos y ahora, con la dinámica forma de juego en Wii -a través del Wiimote-, vuelve a causar sensación entre los aficionados. Por supuesto, una de sus características principales, además de las actualizaciones en equipos, jugadores, estadísticas y estrategias, es la mejora visual que podemos apreciar con respecto a la edición 10, así como también contará con Drew Brees, el jugador más valioso del pasado Super Bowl por llevar a su equipo -los Santos de Nueva Orleáns- a ganar su primer campeonato.

CLUB NINTENDO
SIN & PUNISHMENT
STAR SUCCESSOR
© 2010 Nintendo

CLUB NINTENDO
SIN & PUNISHMENT
STAR SUCCESSOR
© 2010 Nintendo